

PC Games
Wissen, was gespielt wird
05/07 | € 4,99
DVD
2 VOLLVERSIONEN
DIVINE DIVINITY
Drei Klassen, viele Quests, tolle Story: Ein spannender Rollenspielmix aus Hits wie Diablo 2 und Baldur's Gate!
MARINE PARK EMPIRE
Umfangreiche Wirtschafts-simulation in schmucker 3D-Comic-Grafik. Bauen Sie Ihren eigenen Wasser-Zoo!
S.T.A.L.K.E.R.
TEST • TIPPS • TUNING
Ist das der beste Shooter 2007?
WAS KANN DIRECTX 10?
PC Games hakt nach: Marketing-Gag oder schöne neue Spielewelt?
REPORT: KILLERSPIELE
Werden Ego-Shooter und Actionspiele bald verboten? Wir klären auf!
4 Videos
+ 1,2-GB-Demo
COMMAND & CONQUER 3
Das Tiberium schlägt zurück: 13 Seiten Mega-Test, der keine Fragen offen lässt! ab Seite 72
GUILD WARS 2
EXKLUSIV Erste Bilder und Infos zum zweiten Teil der Rollenspiel-Serie und dem kommenden Add-on ab Seite 42
TURNING POINT
EXKLUSIV New York in Flammen! Wir enthüllen den Unreal-Engine-3-Shooter mit Alarmstufe-Rot-Szenario ab Seite 48
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
DARF IN DEUTSCHLAND NICHT FREI VERTRIEBEN WERDEN
4 196337 904992 05



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Editorial

Der Spielspaß-Zähler tickt

Mittwoch | 07. März 2007

Hätte noch vor wenigen Wochen jemand signifikante Geldsummen darauf wetten wollen, dass das Endlos-Projekt **S.T.A.L.K.E.R.** an der 90er-Marke kratzt – wir hätten ihn schlichtweg für verrückt erklärt. Zu viele Macken hatte unsere Vorabversion. Doch heute ist schon wieder so eine Nacht, die die Redakteure freiwillig in der unheimlichen Welt rund um Tschernobyl verbringen, völlig fasziniert von diesem explosiven Mix aus **Half-Life 2** und **Gothic 3**. Es ist schlicht unglaublich (oder besser: unheimlich), wie unterschiedlich die Erlebnisberichte jedes Einzelnen ausfallen. Wir versprechen Ihnen: **S.T.A.L.K.E.R.** (Test ab Seite 88) lässt Sie so schnell nicht mehr los. Für die kommende PC Games Extended arbeiten wir an einem umfangreichen Guide, der Ihnen das buchstäbliche Überleben erleichtert.

Donnerstag | 08. März 2007

Hätte noch vor wenigen Wochen jemand signifikante Geldsummen darauf wetten wollen, dass **Command & Conquer 3 Tiberium Wars** NICHT an der 90er-Marke kratzt – wir hätten ihn schlichtweg für verrückt erklärt. Die Rückkehr von Nod und GDI, Kane, dazu Aliens, die coolen Schauplätze, die fluffige Steuerung, die Grafik Marke „Brillantfeuerwerk" – doch am Ende sprang „nur" ein vierter Platz in unserer Bestenliste heraus. Woran das genau liegt und warum man trotzdem zugreifen sollte, steht im 13-Seiten-Megatest ab Seite 72. Selbst erleben können Sie das neue/alte **C&C**-Feeling auch dank der Demo auf der beiliegenden Heft-DVD.

Freitag | 09. März 2007

Im vergangenen Monat die Strategie-Neuheiten **Universe at War** und **Empire Earth 3**, diesmal der **Unreal-Engine-3-Shooter Turning Point** und die Fortsetzung zum Online-Straßenfeger **Guild Wars**: Die Enthüllungen wichtiger Spiele finden regelmäßig in PC Games statt – freuen Sie sich darauf. Was aus den Hoffnungsträgern des Jahres 2006 (**Gothic 3**, **Battlefield 2142** etc.) geworden ist, steht im großen Nachtest ab Seite 114.

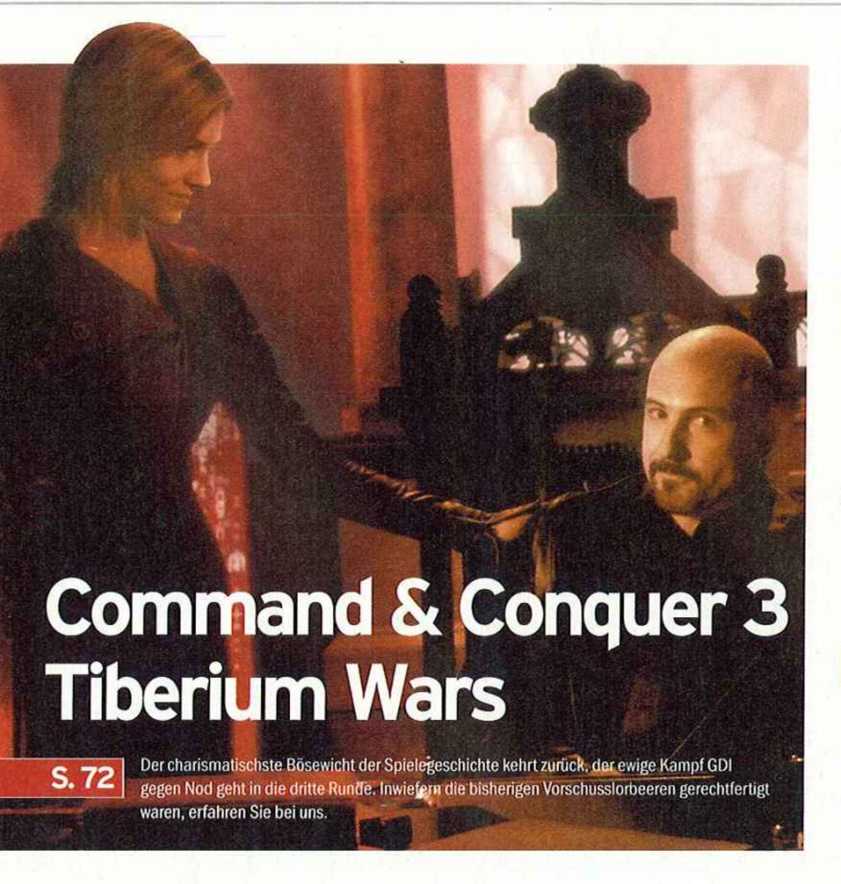
Samstag | 10. März 2007

Eigentlich sollte es ein ganz gemütlicher Wochenendausflug ins Auenland werden: Ausgestattet mit dem 3 Gigabyte schweren Startpaket von **Herr der Ringe Online** auf DVD und dem amtlichen Key hatten 20.000 PC-Games-Leser die Möglichkeit, zwei Tage lang in die riesige Online-Rollenspielwelt der Hobbits, Elben, Orks, Zwerge und Schwarzen Reiter einzutauchen. Alles ist optimal vorbereitet für den großen Tag, doch dann passiert das, was man von (nahezu) allen derartigen Beta-Testläufen kennt: Die Codemasters-Server schwenken alsbald das weiße Fähnchen. Am Samstag und Sonntag heißt es zeitweise: „Nichts geht mehr!" Deshalb hat der Publisher als kleines Zuckerl alle ausgeteilten Keys zu einem Dauerzugang bis zum Ende der Testphase verlängert – PC Games mischt sich natürlich unters Volk. Wir sehen uns in Bree!

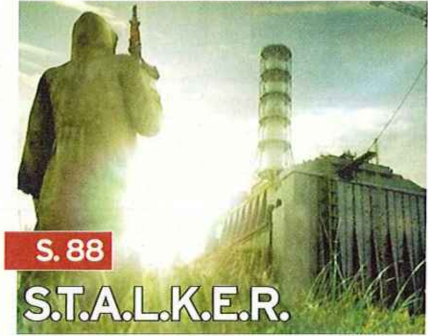
Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

Inhalt 05/2007

Die PC-Games-Linkliste
Weitere Informationen zu allen Artikeln der aktuellen Ausgabe finden Sie auf unserer Webseite unter
www.pcgames.de/links
Dort erhalten Sie ein PDF-Dokument mit allen wichtigen Links zu Spiele-Webseiten, Fanseiten, Hardware-Herstellern und vieles mehr.



Der charismatischste Bösewicht der Spielegeschichte kehrt zurück, der ewige Kampf GDI gegen Nod geht in die dritte Runde. Inwiefern die bisherigen Vorschusslorbeeren gerechtfertigt waren, erfahren Sie bei uns.



Nach langer Wartezeit ist es so weit, der Trip in die Zone beginnt. Ob es ein Grund zum Strahlen ist, zeigt unser Test.



Erste Infos zum Add-on **Eye of the North**, das **Guild Wars** mit **Guild Wars 2** verknüpft, zu dem wir exklusive Infos haben.

TITELSTORY

AKTUELL

TEST

NEUHEITEN

BUDGET-SPIELE

INTERVIEWS IN DIESER AUSGABE



PATENTLÖSUNG
Herbert Rosenstingl erklärt, wie Jugendschutz in Österreich trotz liberaler Gesetze klappt.



EXKLUSIV
Im Telefoninterview plaudert Arenanet-Gründer Jeff Strain über die Zukunft von **Guild Wars**.



D-DAY AUF DEUTSCH
In **Turning Point** fallen die Nazis in New York ein. Erste Details zum Spiel verrät Producer Scott J. Langteau.



TRUMPFASS
Two Worlds-Produzentin Alexandra Constandache stellt den Mehrspielermodus vor.



RINGMEISTER
Jeff Anderson, CEO von Turbine, überbringt uns spannende Neuigkeiten aus Mittelerde.

SPIELE IN DIESEM HEFT



TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Basierend auf der **Unreal**-Engine 3 bringt dieser Shooter den Zweiten Weltkrieg nach New York – und Sie sind mittendrin.



Das erste richtige Add-on zu Bethesdas Juwel **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Wie gut es ist, lesen Sie bei uns.



Günstige Hardware bringt keine Grafik-Power? Wir zeigen, wie Sie auch mit wenig Geld auf Ihre Kosten kommen.

PRAXIS

HARDWARE

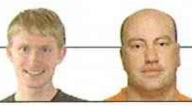
PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

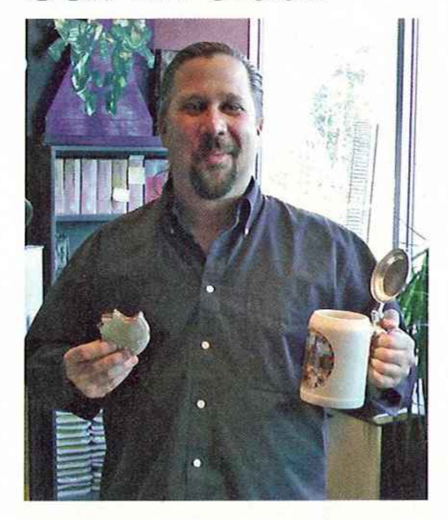
TEST

SERVICE

Aus der Redaktion

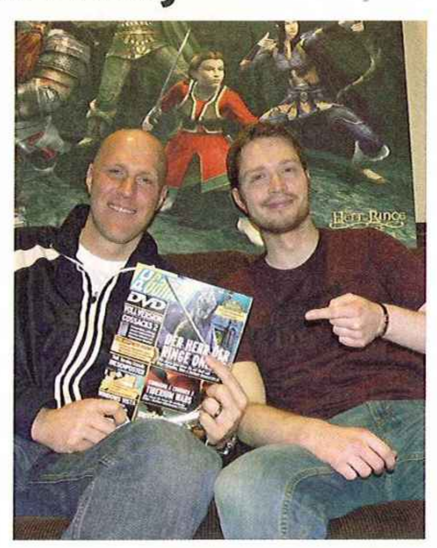
Action  Strategie  Sport  

UNREAL TOURNAMENT 3
Jeff im Glück



Einen wahrhaft epischen Entwicklerbesuch machte Redakteur Robert Horn in den USA: Er checkte bei Epic Games ein, um die neuesten Infos über **UT 3** zu erfahren. Als guter Gast brachte Robert ein paar Geschenke mit: Nürnberger Lebkuchen, einen Bierkrug und deutschen Gerstensaft. Producer Jeff Morris freute sich wie ein Honigkuchenpferd und nahm sich extra viel Zeit für unsere Fragen. Den ausführlichen Bericht lesen Sie in der nächsten Ausgabe.

DER HERR DER RINGE ONLINE
Mit Pech zum Erfolg

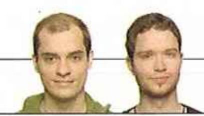


In den vergangenen Wochen haben wir uns intensiv dem lizenzstarken Online-Rollenspiel gewidmet. Dabei lief nicht alles nach Plan. Um etwa einen Key für unser Wochenend-Event (10. und 11. März) zu ergattern, musste man sich bei Publisher Codemasters anmelden. Doch war die dafür nötige Seite nicht immer erreichbar. Am Wochenende kam es dann zu Verzögerungen, da die Spielserver dem gewaltigen Ansturm anfangs nicht standhielten. Und während unserer Sneak Peek in München (mehr dazu ab Seite 62) kam den Veranstaltern eine achtteilige Rechnergarnitur abhanden. Immerhin haben sich all die Mühen gelohnt, denn an besagtem Wochenende nahmen mehr als 15.000 registrierte Spieler teil – ein gelungener Stresstest, der den Entwicklern wichtige Daten zur Fehlersuche einbrachte. Codemasters bedankte sich großzügig, indem alle 20.000 der ursprünglich nur für das Wochenende gültigen Keys bis zum Ende der Beta verlängert wurden! Auch die Sneak Peek war ein Erfolg: Unsere Teilnehmer urteilen durchweg positiv über **Der Herr der Ringe Online** und lernten sogar Jeff Anderson (CEO von Entwickler Turbine, links im Bild) kennen! Redakteur Felix Schütz (rechts im Bild) hat den Herrn der Online-Ringe natürlich sofort auf die Interview-Couch gezerrt.

GEWINNSPIEL: DER HERR DER RINGE ONLINE
Hier gibt's was auf die Ohren



Im April schicken wir Sie auf eine musikalische Reise durch Mittelerde. Die Nordböhmische Philharmonie Teplice unter der Leitung von Andrew Grams, begleitet vom Knabenchor Berlin und dem Karl-Forster-Chor Berlin, entführt Sie mit dem neu arrangierten Soundtrack zu Peter Jacksons **Der Herr der Ringe**-Filmadaption in Tolkiens Welt. Publisher Codemasters hat uns zweimal zwei Karten für das Konzert und je eine Special Edition von **Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar** zur Verfügung gestellt, die wir nun verlosen. Sie haben die Chance, das Konzert-Highlight entweder am 15. April in Berlin oder am 21. April in Köln zu erleben (An- und Abreise sind nicht im Preis inbegriffen). Um teilzunehmen, schicken Sie bis zum 6. April eine E-Mail an herrderringe@pcgames.de; die Gewinner benachrichtigen wir rechtzeitig. Mitmachen kann jeder, mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Codemasters GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine Barauszahlung des Preises ist nicht möglich.



VIRTUA TENNIS 3

Ganz großes Tennis?



Eher nicht! Wir streiften unsere Tennisklamotten über, installierten **Virtua Tennis 3**, legten einen Charakter an und wollten gerade unsere Karriere beginnen – doch dann das! Bugs! Überall! Dass die Haare unseres Profis hin und wieder verschwanden, nahmen wir schmunzelnd hin. Dann jedoch traten herbe Grafikfehler auf, die ein Spiel unmöglich machten. Texturen waren nicht mehr zu erkennen (siehe Bild), der Bildschirm flimmerte, Streifen bildeten sich. Lag es am Rechner? Nein, denn auf einer weiteren Testmaschine traten dieselben Fehler auf. Also blieb nur ein kurzer Anruf bei Sega. Dort hatte man die Schnitzer mittlerweile auch bemerkt und versprach uns eine neue Version. Die traf allerdings erst knapp vor Redaktionsschluss ein. Den Test lesen Sie nun pünktlich zur Veröffentlichung des Spiels am 30. März auf www.pcgames.de.

REDAKTEURE SIND AUCH NUR MENSCHEN

Laverne des Monats

Sie erinnern sich an die grenzdebile Laverne aus Lucas Arts' Adventure-Klassiker **Day of the Tentacle**? Sie steht Pate für den neuen redaktionsinternen Award für die amüsantesten Tippfehler während der Heft-Produktion. Diesmal nominiert:



3. „Wenn diese Maschine Sie erwischt, sind Sie so gut wie **tod**."
Juri Anger

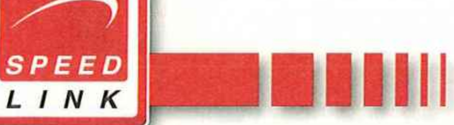
2. „Hat der Widersacher eines Ihrer Gebäude unwiderruflich zerstört, verkaufen Sie es einfach."
Trainee Daniel Späth

1. „Im echten Leben fungiert Thrall als Türsteher unseres **Chefredaktuers** Dirk Gooding und hält ihm lästige Volontäre und sonstige Antragsteller vom Leib."
Patrick Neef

Alle Spiele, alle Termine

Wissen, was künftig gespielt wird: In dieser Rubrik finden Sie alle wichtigen Spiele im Überblick, dazu brandheiße Facts und aktuelle Bilder frisch vom Entwickler. (Neue Spiele und Terminverschiebungen in Rot).





MEINUNG
CHRISTIAN BURTCHEN



Das Ende vom Kreis

Manchmal habe ich das Gefühl, dass Entwickler das Ende von Spielen erst dann in Angriff nehmen, wenn das Produkt bereits per Kurier zum Presswerk unterwegs ist. Die Einstellung „Wer bis jetzt überlebt hat, verkraftet auch den Rest", kenne ich zwar von meinem stellvertretenden Chefredakteur, dennoch war ich schon sehr verblüfft, als ich Command & Conquer 3 Tiberium Wars nach mühevollen Nächten fast durchgespielt hatte und – nichts passierte. Ein anderes Beispiel? Fahrenheit – eine grandios beginnende Mordgeschichte, die auf einmal durch einen üblen New-Age-Einschlag versaut wird. Wiewohl es allgemein keine stehenden Ovationen empfängt: Hier bietet das Episodenformat durchaus ansprechende Lösungen. Sam & Max zum Beispiel machen diesbezüglich alles richtig, was ein Hund und ein Hase nur richtig machen können. Die Episoden sind kurz und preisgünstig, bieten in sich geschlossene Geschichten, die aber trotzdem nach und nach aufeinander aufbauen. Auch wenn etliche Hersteller das schnelle Tiberium, pardon, Geld wittern: Gut gemachte, langfristig geplante Episoden-Auskopplungen kann ich mir für viele Spiele-Serien vorstellen. Dann müsste Electronic Arts Kanes Rückkehr auch nicht jedes Mal als große Überraschung anpreisen, sondern könnte sich lustige Einstiege für den glatzköpfigen Running Gag überlegen. Vielleicht erhört ja sogar Lucas Arts meine Gebete und sendet Grog-lastige Monkey-Island-Episoden, die einen groggy Feierabend (das Wortspiel konnte ich mir einfach nicht verkneifen [*Anm. d. Textchefs: Hättest du es besser doch getan.*]) etwas karibischer werden lassen und nicht das finanzielle Risiko eines Vollpreis-Guybrush mit sich bringen. Mir würden ja schon neue Beleidigungen reichen.



A

- A Vampyre Story (noch nicht bekannt)
- Age of Conan: Hyborian Adventures (Oktober)
- Age of Pirates: Captain Blood (2. Quartal)
- Aggression: Europe 1914 (4. Quartal)
- Aion (noch nicht bekannt)
- Alan Wake (2007)
- Alien (noch nicht bekannt)
- Alliance: Silent War (4. Quartal)
- Alone in the Dark 5 (Frühjahr)
- Alpha Prime (noch nicht bekannt)
- Anarchy Online: Lost Eden (noch nicht bekannt)
- Ancient Wars: Sparta (20. April)
- Anno 1701 Add-on S. 15 (3. Quartal)
- Archon (noch nicht bekannt)
- Arena Wars Reloaded (11. Mai)
- Ascension to the Throne (2007)
- Assassin's Creed (2007)
- Attack on Pearl Harbor (2. Quartal)

In Attack on Pearl Harbor gilt es, als Amerikaner den Luftraum rund um den amerikanischen Stützpunkt zu verteidigen und zu verhindern, dass die Japaner ihn dem Erdboden gleichmachen. Schlüpfen Sie in die Rolle der Angreifer, sprich der Japaner, ist Ihr Ziel natürlich gegensätzlich.

- Aura 2: Die heiligen Ringe (2007)

B

- Battle Lord (2007)
- Battle Worlds (Sommer)
- Battlestar Galactica (noch nicht bekannt)
- Beyond Good & Evil 2 (2007)
- Bioshock (Juni)
- Blacksite: Area 51 (2007)
- Brothers in Arms: Hell's Highway (2007)
- Burn (2007)

C

- Cell Factor: Revolution (Frühjahr)
- Chrome 2 (2007)
- Clive Barker's Jericho (3. Quartal)
- Clusterball 2 (4. Quartal)
- Codename: Panzers - Cold War (4. Quartal)
- Colin McRae: Dirt (Sommer)
- Collapse (4. Quartal)
- Command & Conquer 3 S. 72 Tiberium Wars (29. März)
- Crime Craft (noch nicht bekannt)

MONUMENTAL Das Errichten florierender Siedlungen ist und bleibt Kernpunkt des Spiels – in Metropolen zeugen solche Prunkbauten davon.

REICH DER MITTE Der grafische Stil der Häuser fügt sich gut in die Anno-Welt ein und wirkt dennoch eigenständig.

AM STILLEN OZEAN Die Kampagne führt Sie wahrscheinlich quer über den Globus – hinein in asiatische Häfen.

Eine Welt erschaffen

Die **Anno 1701**-Entwickler arbeiten mit drei Editoren für die Szenarien. Einer davon, der sogenannte Welt-Editor, ermöglicht Ihnen die – angesichts des Namens keine große Überraschung – Erstellung neuer Spielwelten. Für bis zu drei Spielcharaktere, wie etwa den tolpatschigen Hendrik Jorgensen, legen Sie Startpunkte fest, auch die fremden Völker binden Sie ins Spiel ein. Unterschiedliche Inselgrößen und Vegetationszonen sind ebenfalls möglich. Bei Bedarf führt ein Assistent Sie durch die einzelnen Schritte. Eigene Missions-Skripte bleiben wohl den Designern vorbehalten.

Das wollen die Fans

In einer Umfrage auf www.pcgames.de mit 1.147 Teilnehmern fragten wir, was Sie sich am ehesten für ein **Anno 1701**-Add-on wünschen. Nimmt man die Antworten „Spiele kein **Anno 1701**" und „Ich wünsche mir alle genannten Features" heraus, ergibt sich folgendes Meinungsbild.



Top-Thema des Monats

Anno 1701 Add-on

Wunderschöne Grafik, stimmungsvolle Musik, brillantes Interface und ein Spielprinzip, das beinahe unters Rauschmittelgesetz fällt – und trotzdem standen am Ende des Tests „nur" 86 Spielspaßpunkte? Dass Tester Christian Burtchen im Wortsinne nicht aus dem Häuschen war, hatte einen einfachen Grund: Dem sonst so fehlerfreien Spiel fehlte eine Kampagne. Eine Umfrage in der **Anno**-Community ergab, dass die Spieler mäßig Lust auf aneinandergereihte Missionen hatten. Die wunderbar inspirierten Szenarien des Hauptspiels jedoch zeigten, was die Level-Designer bei Related Designs können. Und so wünscht sich die Community anno 2007 eine Kampagne, die mit dem im dritten Quartal erscheinenden Add-on in die hiesigen Kontore und Markthäuser schippert.
Originell: Angesiedelt ist die Geschichte im asiatischen Raum. Verteilt auf elf Missionen, erleben Sie in der Rolle eines neuen Helden eine wechselvolle Geschichten voller Händel und Intrigen. Wer sich etwa an das Szenario „Zurück zu alter Größe" aus dem Hauptspiel erinnert, weiß, dass die leicht überzogenen, gut ausgearbeiteten Charaktere hervorragende Protagonisten abwechslungsreicher Possen sind. Vier neue Personen stoßen zu den alten Bekannten um Gustav Eichendorff und Hanna Marell dazu.
Je nach **Anno**holismus-Grad verspricht Publisher Sunflowers eine Spieldauer von 20 bis 30 Stunden für das noch namenlose Zusatzpaket. PC Games meint: Wenn die Qualität der Missionen annähernd jene der Hauptspiel-Szenarien erreicht, werden Sie sich wünschen, das Jahr bestünde nur aus langen Winterabenden.

Der Oster-Patch

Rechtzeitig zu Ostern kommt ein Update für **Anno 1701**, das zahlreiche Community-Wünsche berücksichtigt. In Planung sind unter anderem ein gleichzeitiges manuelles Aufwerten aller Häuser (bisher hatten Sie nur die Wahl zwischen einem Automatismus und Einzelaufwertungen), wiederholtes Einladen von Ehrengästen durch den Senat (bisher eine einmalige Angelegenheit), mehr Handelsrouten (50 statt 20), ein Piratenschatz, dauerhafte Spielbeschleunigung und als Vorgeschmack auf das Add-on ein Auftrag beim freien Händler, belohnt mit einer asiatischen Dschunke.

Was macht eigentlich ...

... Microsoft?

Auf der diesjährigen Game Developers Conference in San Francisco gab Microsoft die Preiskategorien für den Online-Dienst Games-for-Windows-Live bekannt. Demnach orientieren sich die Redmonder bei der Preisgestaltung an den Xbox-Live-Kosten. Pro Monat zahlen Sie somit 6,99 Euro oder 59,99 Euro für ein ganzes Jahr. Das erste Cross-Plattform-Spiel wird **Shadowrun**. Games-for-Windows-Live nutzen Sie übrigens kostenlos, wenn Sie bereits Xbox-Live-Gold besitzen.

... Net Devil?

Bereits im vergangenen Dezember berichteten wir darüber, dass Entwickler Net Devil an einem neuen Online-Spiel arbeitet. Damals kamen Gerüchte auf, dass es sich um einen **Transformers**-Titel handeln könnte. Nun steht fest, dass das Spiel auf den beliebten Lego-Bauklötzen aufbaut.
Scott Brown, Präsident von Net Devil, sagte, dass sowohl das Spielen mit Lego-Bausteinen als auch die Entwicklung von Online-Welten eine kreative Beschäftigung und die Kombination von beidem sehr zufriedenstellend sei.

... Prince of Persia?

Jerry Bruckheimer (**Fluch der Karibik**) sicherte sich bereits vor Jahren die Filmrechte an der Computer- und Videospielreihe **Prince of Persia**. Disney will den Prinzen nun bereits im Sommer 2008 auf die Leinwand bringen. Spieleschöpfer Jordan Mechner finalisiert zusammen mit John August (**Corpse Bride, Big Fish**) das Drehbuch.
IMDB (International Movie Data Base) listet derzeit Charlie Clausen (**McLeods Töchter**) als möglichen Hauptdarsteller für die Rolle des Prinzen. Geschichtlich soll sich der Film an der Spielvorlage **Prince of Persia: The Sands of Time** orientieren, in der der Prinz mithilfe eines verzauberten Dolchs die Kontrolle über die Zeit übernehmen kann, dafür aber einen grausamen Preis zahlt.

In Gedenken an ...

... Richard Joseph?

Berühmt machte ihn seine Musik zu Spielen wie **Sensible Soccer** (Amiga): Am 04. März erlag Richard Joseph 53-jährig in Paris einem schweren Lungenleiden. Mitte der Achtzigerjahre war er für diverse Soundtracks verantwortlich (u. a. **Cauldron 2**). Später arbeitete er für The Bitmap Brothers und produzierte die Musik zu **Gods, Speedball 2** und **The Chaos Engine**. Außerdem arbeitete er an **The Elder Scrolls 4: Oblivion** mit.



Elveon

Das Schwarze Auge: Drakensang

- **Cryostasis: Sleep of Reason (noch nicht bekannt)**
- **Crysis (2. Quartal)**

D

- **Dark Sector (3. Quartal)**
- **Darsana (2007)**
- **Das Schwarze Auge: Drakensang (1. Quartal 2008)**
- **Dawn of Magic (20. April)** S. 60
- **Dead Reefs (noch nicht bekannt)**
- **Death to Spies (noch nicht bek.)**
- **Der Herr der Ringe Online (24. April)** S. 62
- **Der Herr der Ringe: Projekt (noch nicht bekannt)**
- **Diablo 3 (noch nicht bekannt)**
- **Die Gilde 2: Seeräuber und Hanse (26. April)** S. 54
- **Die Siedler 6 (2. Quartal)**
- **Die Sims 3 (2007)**
- **Dirty Harry (4. Quartal)**
- **Disciples 3 (noch nicht bekannt)**
- **Divine Divinity 2 (noch nicht bek.)**
- **Dragon Age (2007)**
- **Driver 4 (noch nicht bekannt)**
- **Duke Nukem Forever (noch nicht bekannt)**
- **Dungeon Runners (2007)**
- **Dusk-12 (2007)**

E

- **Earth Eternal (noch nicht bekannt)**
- **Elveon (3. Quartal)**
- **Empire Earth 3 (Herbst)**
- **Enemy Territory: Quake Wars (2007)**
- **Everlight (2. Quartal)**
- **Exteel (noch nicht bekannt)**

F

- **Fable 2 (noch nicht bekannt)**

In Fable 2 sollen Sie laut Entwicklerlegende Peter Molyneux einen Hund Ihr Eigen nennen dürfen, der Sie auf Ihrer Reise begleitet und als Partner treu zur Seite steht. Ähnlichkeiten zu **Black & White** sind ebenfalls vorhanden: Spielen Sie einen guten Recken, bleibt der Hund brav. Sollten Sie aber eher zur bösen Variante tendieren, verwandelt sich der Köter in eine Bestie. Wie Peter Molyneux weiter verriet, halten Schwangerschaften in **Fable 2** Einzug, sodass Sie sich nach einer wilden Nacht mit Ihrer Angebeteten auf Nachwuchs einstellen dürfen (oder müssen). Im zweiten Teil spielen Sie übrigens wahlweise eine Frau.

- **Fallen Earth (noch nicht bek.)**
- **Fallout 3 (noch nicht bekannt)**
- **Fallout Online (Juli 2010)**
- **Fantasy Wars (Mai)**
- **Field Ops (19. April)**
- **Flight Simulator X: Adrenaline (Dezember)**

Mit dem ersten Add-on zum **Flight Simulator X** bringt Microsoft im Dezember neue Inhalte für Hobbypiloten. Neben drei neuen Flugzeugen erwartet Sie ein Mehrspielermodus, in dem Sie Rennen gegen andere Piloten fliegen. Neue Missionen sind ebenso mit von der Partie wie weitere Unterstützungen für Windows Vista und insbesondere DirectX 10. Das Add-on **Adrenaline** entwickeln übrigens die Aces Studios, die bereits für die vorherigen Teile der Simulationsreihe zuständig waren. Eine derartige Kontinuität in unser schnelllebigen Zeit stillt wohl manch einem die nostalgischen Sehnsüchte.

- **Frontline: Fields of Thunder (29. März)** S. 124

In Kürze erhältlich

Diese Spiele kommen im März und April auf den Markt.

MÄRZ

Do. 29.
Command & Conquer 3 Tiberium Wars
Electronic Arts | Strategie | 55,-
Frontline: Fields of Thunder
Nival | Strategie | 30,-
Penumbra: Im Halbschatten - Episode 1
Kalypso | Adventure | 20,-

Fr. 30.
Virtua Tennis 3
Sega | Sport-Simulation | 45,-
Wildlife Park 2: Crazy Zoo
Deep Silver | Strategie | 30,-

Sa. 31.
World of Chaos
Bhv | Action-Rollenspiel | 30,-

APRIL

Fr. 06.
Mage Knight: Apocalypse
Koch Media | Action-Rollenspiel | 40,-

Do. 19.
Field Ops
TGC | Echtzeit-Strategie/Ego-Shooter | 45,-
Genesis Rising
CDV | Strategie | 40,-

Fr. 20.
Dawn of Magic
Deep Silver | Rollenspiel | 35,-
Ancient Wars: Sparta
Eidos | Strategie | 35,-

Di. 24.
Der Herr der Ringe Online
Codemasters | Online-Rollenspiel | 45,-

Do. 26.
Die Gilde 2: Seeräuber und Hanse
Koch Media | Strategie | 25,-

Mo. 30.
Neue Abenteuer auf der Schatzinsel
Flashpoint | Adventure | 35,-

AUSSERDEM IM APRIL

Isabell Werth: Reitsport
Frogster | Sportspiel | 30,-
Loki: Im Bannkreis der Götter
Crimson Cow (DE) | Action-Rollenspiel | 45,-

MAI

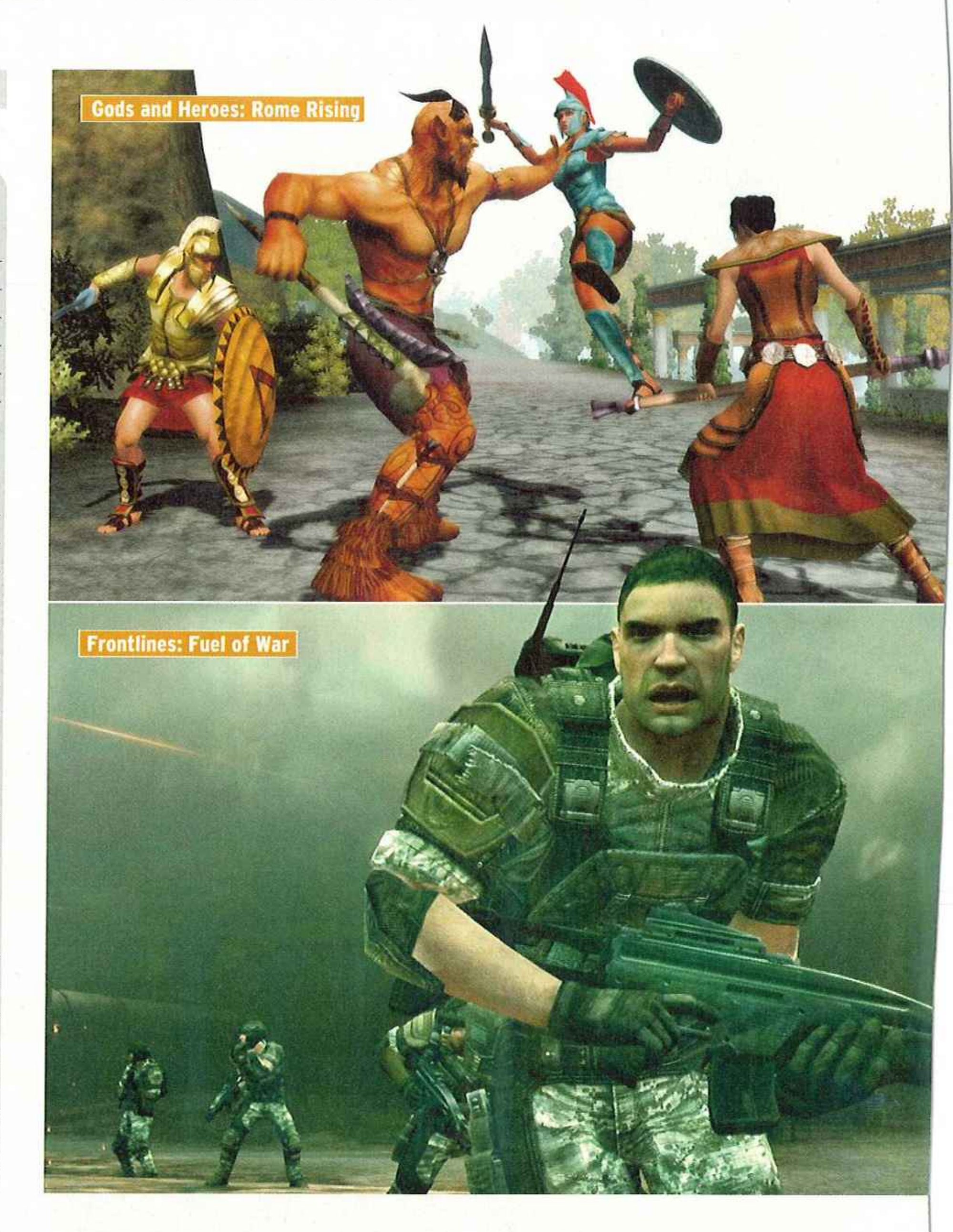
Di. 08.
Halo 2
Microsoft | Ego-Shooter | -

Mi. 09.
Two World
Zuxxez | Rollenspiel | 45,-

Do. 31.
Fantasy Wars
Nobilis | Strategie | 45,-

AUSSERDEM IM MAI

Arena Wars: Reloaded
Frogster | Actionspiel | 20,-
Spider-Man 3
Activision | Actionspiel | -
The Chronicles of Spellborn
Frogster | Online-Rollenspiel | 35,


Gods and Heroes: Rome Rising
Frontlines: Fuel of War

- Frontlines: Fuel of War (2007)
- Fury (2. Quartal)

G

- Geheimakte 2 (2008)
- Genesis Rising (19. April)
- Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (noch nicht bek.)
- Ghost Wars (Frühjahr)
- Gods and Heroes: Rome Rising (Sommer)
- Grand Theft Auto 4 (noch nicht bekannt)
- Gray Matter (1 Quartal 2008)

Im Adventure **Gray Matter** steuern Sie in gewohnter 2D-Manier Dr. David Styles und dessen Assistentin Samantha Everett. In seinem Anwesen Dread Hill House experimentiert der Oxford-Doktor mit Hypnose an menschlichen Probanden. Doch etwas geht schief und es liegt natürlich an Ihnen, alles wieder gerade zu richten.

- Guild Wars 2 S. 42 (noch nicht bekannt)
- Guild Wars Eye of the North (3. Quartal)

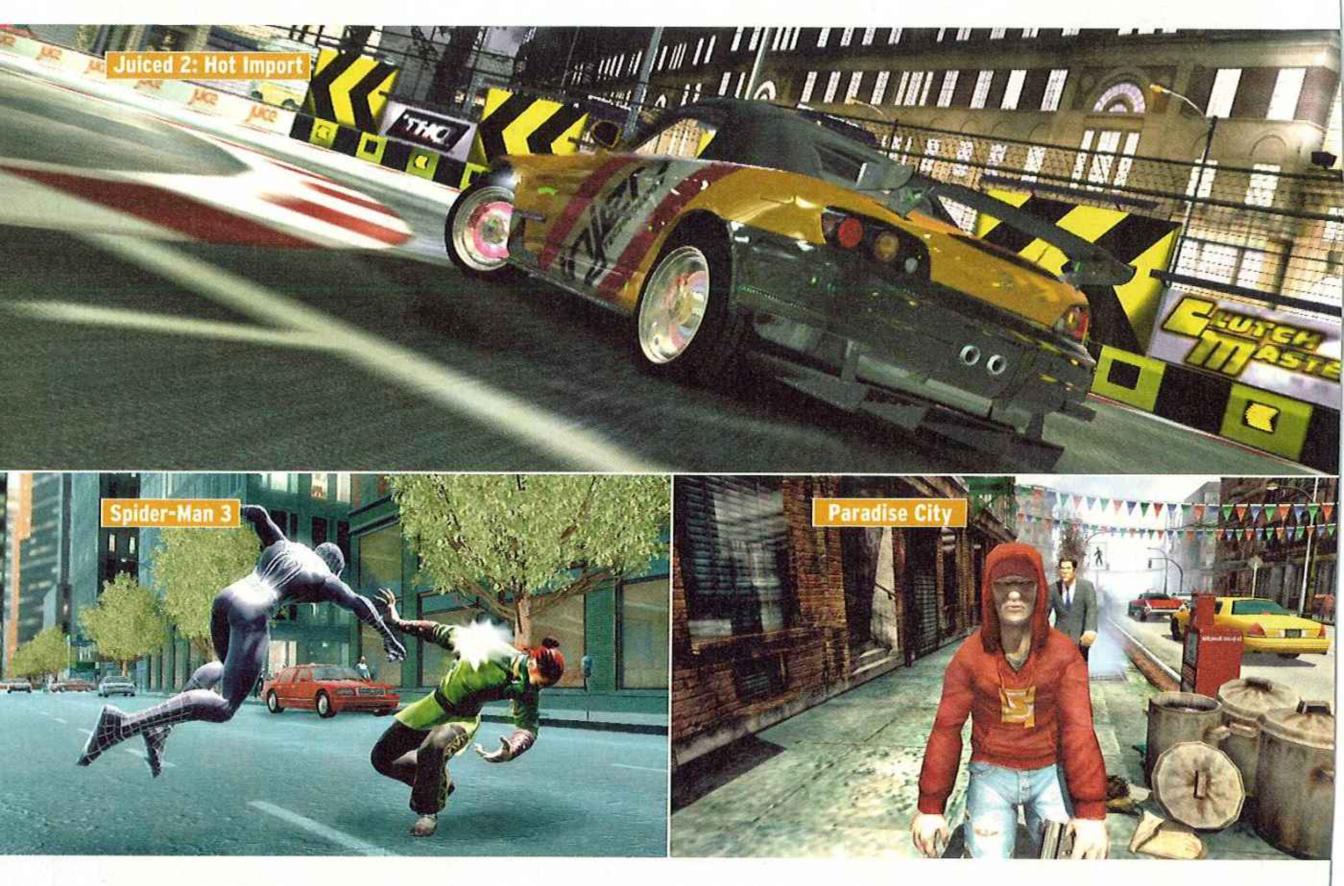
H

- Half-Life 2: Episode Two (Sommer)

Doug Lombardi, Marketing-Director bei Valve, bestätigte, dass **Half-Life 2: Episode Two** etwa acht Stunden Spielzeit umfasst und damit erheblich länger als **Episode One** an den Bildschirm fesselt. Lombardi kündigte außerdem an, dass Steam in Zukunft persönliche Statistiken und ein Punkte-Ranking bietet. Weitere Episoden sollen in kürzeren Abständen erscheinen. Nach den 18 Monaten Entwicklungszeit für **Episode One** sind für **Episode Two** 13 bis 14 Monate anvisiert. Lombardi hofft, dass die Entwickler bald einen Zwölf-Monats-Zyklus realisieren können.

- Half-Life 2: Episode Three (Dezember)
- Halo 2 (08. Mai)
- Haze (2. Quartal)
- Heart of Empire: Rome (2007)
- Heavy Duty (noch nicht bekannt)
- Heavy Rain (noch nicht bekannt)
- Helldorado: Conspiracy (noch nicht bekannt)
- Hellgate: London (Sommer 2007)

Zusammen mit Cryteks **Crysis** ist **Hellgate: London** einer der DirectX-10-Vorzeigetitel schlechthin. Dementsprechend saßen Flagship-Firmenchef Bill Roper und Technical Director Tyler Thompson auf einer Veranstaltung von Publisher Electronic Arts bis tief in die Nacht vor ihren PCs, um uns und anderen Besuchern die neueste Version ihrer endzeitlichen Dämonenschnetzelei zu präsentieren. Bill Roper freute sich besonders, dass die bei unserem vorangegangenen Treffen noch unausgewogen Fähigkeitsbäume langsam Gestalt annehmen. Die Nahkampfklasse des Tempelritters teilt sich beispielsweise in den Schwertmeister und den Wächter auf. Während der Schwertmeister geradewegs in den Kampf stürmt und den Gegnern eins überzieht, macht der Wächter seinem Namen alle Ehre, in dem er jede Menge Schaden einstecken kann, ohne in die



Knie zu gehen. Die Spielwelt sah etwas geschliffener aus und wir bekamen zwei neue Gebiete zu Gesicht: eine Kathedrale und eine schokoladenbraune Parklandschaft mit bedrohlichem Nebel, sinnigerweise Chocolate Park genannt. Wir sind allerdings noch immer skeptisch, ob Hellgate: London wirklich im Sommer 2007 erscheint.

- Hero (2. Quartal 2009)
- Hero's Journey (2. Quartal)
- Hospital Tycoon (2. Quartal)

I
- Interstellar Marines (noch nicht bekannt)
- Isabell Werth: Reitsport (April)

J
- Jack Keane (2. Quartal)
- Jagged Alliance 3 (noch nicht bekannt)
- Juiced 2: Hot Import Nights (2007)

K
- Kane & Lynch: Dead Men (Sommer)
- King Kong 2 (noch nicht bek.)

L
- Left 4 Dead (2007)
- Legend: Hand of God (Sommer)
- Liquidator (noch nicht bekannt)
- Loki: Im Bannkreis der Götter (April) S. 58

M
- Mafia 2 (noch nicht bekannt)
- Mage Knight: Apocalypse (06. April)
- Marvel Trading Card Game (2007)
- Marvel Universe Online (n. n. b.)
- Medal of Honor: Airborne(2007)
- Mercenaries 2: World in Flames (4. Quartal)
- Midgard Online (2007)
- Monster Madness (2007)
- Moto GP 07 (3. Quartal)
- Mythic Wars (noch nicht bekannt)
- Mythos (noch nicht bekannt)

N
- Necrovision (4. Quartal)
- Need for Speed 11 (noch nicht bekannt)
- Neue Abenteuer auf der Schatzinsel (April)

O
- Overclocked (Oktober)
- Overlord (3. Quartal)

P
- Parabellum (2007)
- Paradise City (2. Quartal)
- Penumbra: Im Halbschatten (29. März) S. 122
- Pirates of the Burning Sea (2007)
- Pirates of the Caribbean Online (Frühjahr)
- Portal (Sommer)
- Prey 2 (noch nicht bekannt)
- Prism: Threat Level Red (2007)
- Project Offset (noch nicht bekannt)

R
- Ragnarok 2 (2007)
- Rail Simulator (2007)
- Ratatouille (3. Quartal)
- Ready 2 Rumble (noch nicht bekannt)
- Red Faction 3 (noch nicht bekannt)
- Reprobates (Sommer)
- Return to Castle Wolfenstein 2 (noch nicht bekannt)
- Rogue Warrior (2007)
- Rush for Berlin: Rush for the Bomb (2007)

S
- Sabotage 1943 (4. Quartal)
- Sacred 2 (Oktober)
- Schiff Simulator 2007 (Juni)

Der Nachfolger zum Schiff Simulator 2006 soll viele Wünsche der Spieler aufgreifen. So kommen in der 2007er-Version Wellen mit realistischen Reaktionen des Schiffes, ein neues Wetter-System und längere Missionen hinzu, in denen Sie auch erstmals aufs offene Meer hinausfahren. Außerdem werden nun Schäden an den Schiffen visualisiert, neue Navigationsinstrumente implementiert und nicht zuletzt neun frische Schiffe hinzugefügt. Natürlich gibt's auch zusätzliche Areale, darunter San Francisco, Southampton und Marseille.

- Sega Rally (Herbst)
- Shadowrun (Juni)
- Sim City 5 (noch nicht bekannt)
- Sins of a Solar Empire (August)
- Smash Star (noch nicht bekannt)
- Soccer Fury (2007)
- Söldner 2 (4. Quartal)
- Soul of the Ultimate Nations (noch nicht bekannt)
- Spaceforce: Rogue Universe (3. Quartal)
- Speedball 2 (2007)
- Spider-Man 3 (Mai)
- Spore (2007)
- S.R.A.C.S. (2007)
- Star Chamber (noch nicht bekannt)
- Star Trek Online (2007)
- Starfall (noch nicht bekannt)
- Stargate: Atlantis (noch nicht bekannt)

Greatest Hits

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser

Einzelspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	–	Gothic 3
2	(3)	▲	Oblivion
3	(2)	▼	Anno 1701
4	(10)	▲	GTA San Andreas
5	(5)	–	C&C Generäle
6	(-)	NEU	Gothic 2
7	(4)	▼	Half-Life 2
8	(9)	▲	Far Cry (dt.)
9	(6)	▼	Call of Duty 2
10	(15)	▲	Schlacht um Mittelerde 2
11	(12)	▲	Warcraft 3
12	(13)	▲	F.E.A.R.
13	(7)	▼	Dark Messiah
14	(-)	NEU	Diablo 2
15	(11)	▼	Neverwinter Nights 2

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser

Mehrspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	–	Counter-Strike Source
2	(2)	–	World of Warcraft
3	(5)	▲	Call of Duty 2
4	(6)	▲	C&C Generäle
5	(3)	▼	Battlefield 2
6	(4)	▼	Warcraft 3
7	(9)	▲	UT 2004 (dt.)
8	(7)	▼	Diablo 2
9	(-)	NEU	Call of Duty
10	(-)	NEU	Guild Wars Nightfall

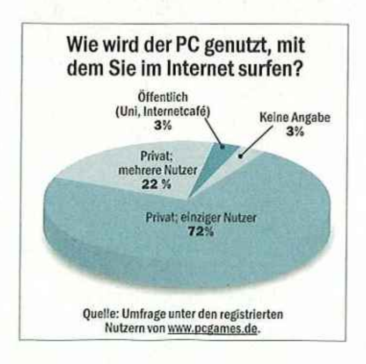
Top 10 Deutschland

1 Die Sims: Vier Jahreszeiten
2 Test Drive Unlimited
3 World of Warcraft: The Burning Crusade
4 Supreme Commander
5 Jade Empire: Special Edition
6 Resident Evil 4
7 Counter-Strike Source
8 World of Warcraft
9 Fußball Manager 07: Verlängerung
10 Titan Quest: Immortal Throne

Quelle:



Wie wird der PC genutzt, mit dem Sie im Internet surfen?



Quelle: Umfrage unter den registrierten Nutzern von www.pcgames.de.



- Stargate Worlds (noch nicht bekannt)
- Stranglehold (Sommer)
- Swashbucklers (n. n. b.)
- Sword of the New World (Sommer)

T

- Tabula Rasa (Herbst 2007)

Ein alter Bekannter gibt nicht auf: Nach mehrfachem Neudesign zeigte uns Richard Garriott (Ultima-Serie, Ultima Online) auf der Game Developers Conference sein nicht mehr ganz so neues Projekt Tabula Rasa. Das Online-Rollenspiel spielt erfreulicherweise in der Zukunft: Die Erde wurde von den miesen Bane-Aliens überfallen – Sie erwehren sich in taktischen Kämpfen der Burschen. Während Garriott eine Bane-Basis mit einer Gruppe von Spielern und NPCs stürmte, berichtete er über die Logos-Sprache einer weiteren Alien-Rasse, deren Symbole überall in der Spielwelt versteckt sind und die Ihnen, einmal gelernt, allerhand Bonus-Fähigkeiten verleiht. Ebenfalls cool: Wie einst in Ultima begeben Sie sich des Öfteren in moralische Grauzonen. Um möglichst viele Charakterklassen auszutesten, können Sie Ihren Helden jederzeit klonen und speichern – sein Inventar bleibt erhalten, sodass Sie flugs verschiedene Charaktervarianten ausprobieren können. Im Herbst 2007 legen Sie (hoffentlich!) los.

- Tale of Hero (noch nicht bekannt)
- Team Fortress 2 (Sommer)
- The Chaos Engine (2007)
- The Chronicles of Spellborn (Mai)
- The Crossing (noch nicht bekannt)
- The Golden Compass (Dezember)
- The Witcher (Juni)
- Theatre of War (2007)
- Theseis (noch nicht bekannt)
- They Hunger: Lost Souls (noch nicht bekannt)
- Timeshift (2007)
- Tomb Raider Anniversary (2007)
- Top Secret (noch nicht bekannt)
- Transformers (3. Quartal)
- Tribulation Knights (noch nicht bekannt)
- Turning Point: S. 48 Fall of Liberty (4. Quartal)
- Turok (4. Quartal)
- Two Worlds (09. Mai) S. 56

U

- Undercover Encounter (noch nicht bekannt)
- Universe at War: Earth Assault (noch nicht bekannt)
- Unreal Tournament 3 (2007)

V

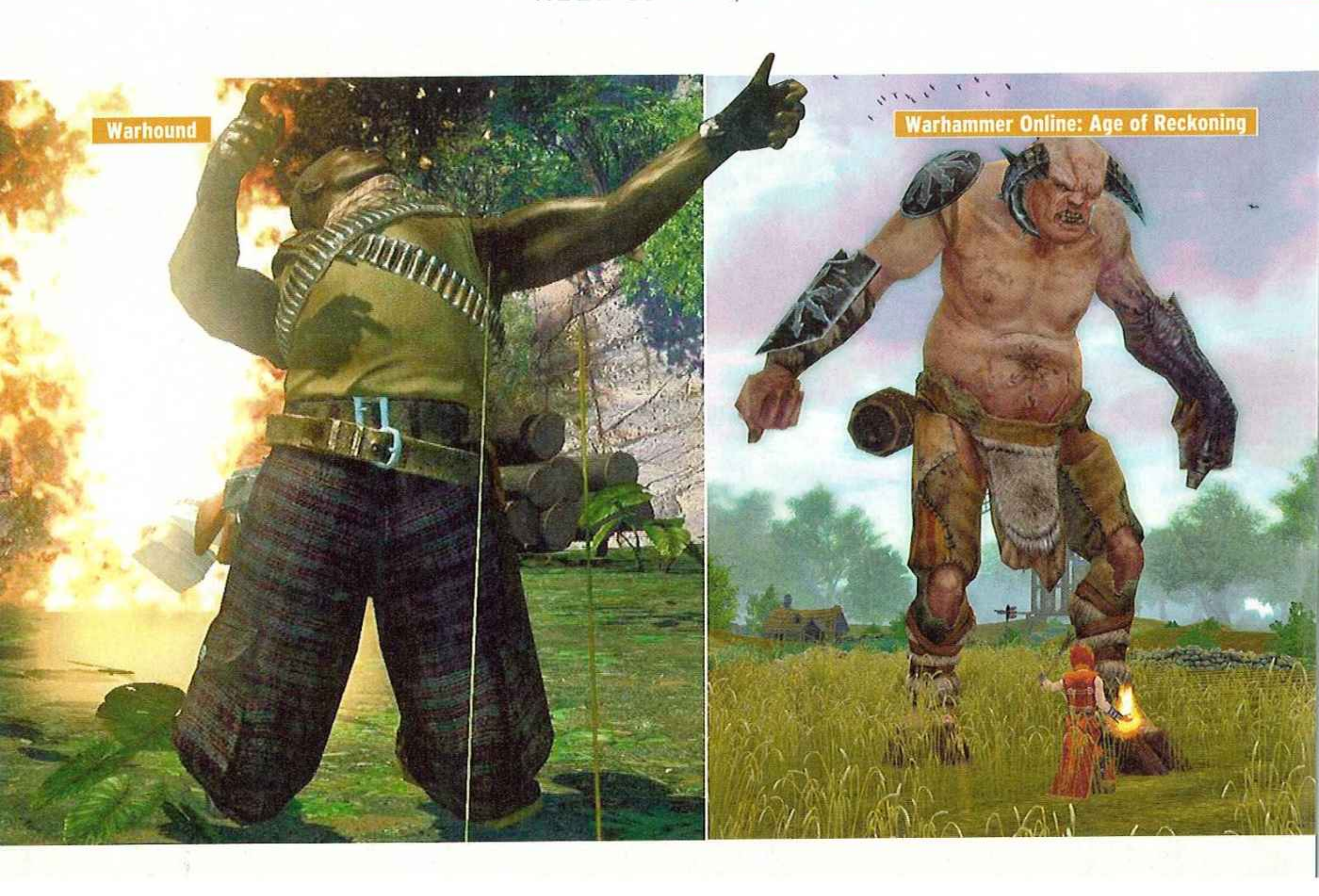
- Vampire World (noch nicht bekannt)
- Virtua Tennis 3 (30. März)

W

- War Leaders: Clash of Nations (2007)
- Warhammer Online: Age of Reckoning (Herbst)
- Warhound (4. Quartal)
- Warmonger: Operation - Downtown Destruction (noch nicht bekannt)
- Whirlwind of Vietnam (2007)
- White Gold (3. Quartal)
- Wildlife Park 2: Crazy Zoo (30. März) S. 124
- World in Conflict (2. Quartal)
- World of Chaos (31. März)

X

- X-Com Projekt (noch nicht bekannt)


Warhound
Warhammer Online: Age of Reckoning



Kriminell Wenn Bayerns abenteuerlich klingende Gesetzesvorlage angenommen wird, drohen Herstellern von Gewaltspielen sogar Haftstrafen.

Bald angeklagt?

Im Zusammenhang mit der „Killerspiele"-Diskussion hat ein 44-jähriger Kölner Strafanzeige gegen den bayerischen Innenminister Dr. Günther Beckstein gestellt. „Herr Beckstein hatte mehrmals und in verschiedenen Medien die Gleichstellung von Computerspielen mit Kinderpornographie gefordert", heißt es in der Begründung. „Des Weiteren würden Spieler durch die Spiele zu Mördern ausgebildet und seien tödliche Zeitbomben. Damit hat er mich und etliche Millionen Menschen in diesem Land mit Kinderschändern und Psychopathen gleichgestellt!" Jedoch stehen die Chancen für den Kölner wahrscheinlich schlecht – Gerichte zeigen sich bei politischen Diskussionen eher zurückhaltend, wenn es nicht um volksverhetzende Inhalte geht.

Ausgespielt?

Die bayerische Staatsregierung will Spiele mit Gewaltinhalten verbieten lassen, und zwar auch für Erwachsene. Hat der radikale Vorstoß wirklich Chancen?

Es ging feierlich zu, als am 13. März im Muschelsaal des historischen Rathauses zu Köln Oberbürgermeister Fritz Schramma und Hyoung Seok Kim, Chef der Spiele-Olympiade World Cyber Games, den Vertrag über die Ausrichtung des weltweit wichtigsten E-Sport-Turniers in der westdeutschen Metropole unterzeichneten. Während der WCG-Chef und der Oberbürgermeister Seite an Seite einträchtig in die Kameras lächelten, wähnen währenddessen viele Spiele-Fans in Deutschland den Fortbestand ihres Hobbys unter einem Damoklesschwert. Wenn es nämlich nach dem Willen der bayerischen Staatsregierung geht, dürfte in der Zukunft die Ausrichtung der Spiele-Olympiade eine kriminelle Handlung sein. Am 2. Februar hatte Ministerpräsident Edmund Stoiber als Reaktion auf den Amoklauf in Emsdetten im vergangenen Jahr einen Gesetzesentwurf beim Bundesrat vorgelegt, der Millionen Spieler empörte. Der Entwurf des als Ergänzung des bereits bestehenden Paragraphen 131 des Strafgesetzbuches sieht de facto ein komplettes Verbot von Spielen vor, in denen Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen vorkommt und der Spieler daran teilnimmt – und zwar unabhängig davon, ob der Spieler selbst von virtuellen Gegnern „angegriffen" wird oder nicht.

FILM GUT, SPIEL BÖSE Oftmals werden Spiele auch bei ähnlichen Inhalten kritischer betrachtet als Filme. Das Spiel **Silent Hill 4 (rechts)** hat keine Jugendfreigabe, den blutigen Kinofilm dürfen dagegen 16-Jährige anschauen. „Wir wissen heute, dass virtuelle Gewalt entweder passiv übers Fernsehen rezipiert oder noch schlimmer, aktiv eingeübt am Videospiel, tatsächlich gewalttätig macht", behauptet Manfred Spitzer von der Psychiatrie der Uniklinik Ulm. Ein wissenschaftlicher Beweis fehlt jedoch.

Radikale Maßnahmen

Wer solche Spiele herstellt oder vertreibt, soll mit bis zu einem Jahr Haft oder mit einer Geldstrafe von bis zu 500.000 Euro bestraft werden. Nicht nur die pauschale Kriminalisierung von Computer- und Videospielen und die Ungleichbehandlung von Filmen und Spielen, sondern auch die scharfen Äußerungen von Bayerns Innenminister Günther Beckstein überraschen. Beckstein verglich den Kampf gegen „Killerspiele", ein übrigens vom bayerischen Politiker selbst erdachter Begriff, in der Öffentlichkeit mehrfach mit dem Kampf gegen Kinderpornographie. „Killerspiele sollten in der Größenordnung von Kinderpornographie eingeordnet werden, damit es spürbare Strafen gibt", forderte Beckstein beispielsweise in einer **Tagesschau**-Sendung. Ob

Günther Beckstein, CSU

„Killerspiele sollten in der Größenordnung von Kinderpornographie eingeordnet werden, damit es spürbare Strafen gibt."



Was ist ein Killerspiel?

VERWIRRUNG Nach wie vor ist zweifelhaft, ob Politiker tatsächlich wissen, was sie überhaupt mit „Killerspielen" meinen. Eine Definition des Bundestages sieht das „realistisch simulierte Töten von Menschen" als Indiz. Im bayerischen Gesetzentwurf reicht Gewalt gegen Menschen aus, um das Spiel zu verbieten. Familienministerin Ursula von der Leyen will dagegen „extrem gewaltbeherrschte Trägermedien" auf den Index setzen lassen.

Killerspiele sind solche Computerspiele, in denen das realitätsnah simulierte Töten von Menschen in der aktiven Spielwelt wesentlicher Bestandteil der Spielhandlung ist und der Erfolg des Spielers im Wesentlichen davon abhängt. Dabei sind insbesondere die graphische Darstellung der Tötungshandlungen und die spielimmanenten Tötungsmotive zu berücksichtigen.

Kontrollpunkt

Schutztruppe: BPjM und USK

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indiziert Spiele, wenn Gewaltanwendung die einzig mögliche Spielhandlung ist oder wenn das Töten von Spielfiguren zynisch dargestellt wird. Ein solches Spiel darf nicht mehr beworben und nur an Erwachsene verkauft werden. Die USK entscheidet dagegen über Altersfreigaben.



DAS 12ER GREMIUM Die BPjM (Foto: Gremiensitzung) wird nur auf gesonderten Antrag tätig, während die USK Altersfreigaben vergibt. Eine USK-Kennzeichnung wird verweigert, wenn eine offensichtliche Indizierungsgefahr wegen Jugendgefährdung besteht.

der Vorstoß aus Bayern umgesetzt wird, bleibt ungewiss. Insbesondere vor dem Hintergrund von bestehenden Vereinbarungen, die Bayern selbst mitgetragen hat, wirkt die Initiative wie ein politischer Amoklauf. Nach der Bluttat in Erfurt hatten sich die Länder im Jahr 2002 nämlich auf eine Neuregelung des Jugendschutzes geeinigt. Bereits zu diesem Zeitpunkt hatten die Länder außerdem eine Überprüfung der gesetzlichen Vorschriften nach fünf Jahren festgelegt. Erste Ergebnisse der Evaluation der Jugendschutz-Bestimmungen durch das Hans-Bredow-Institut der Universität Hamburg werden noch im Juni vor der Sommerpause des Bundestages erwartet.

Erste Niederlage für Bayern

Im Bundesrat musste die bayerische Landesregierung Ende Februar dann bereits eine erste Niederlage einstecken: Sämtliche Länder stimmten bei Enthaltung Bayerns für eine Vertagung des Gesetzesentwurfs und wollen wie zuvor vereinbart das für Herbst erwartete Endergebnis der Evaluation abwarten. „Strafrechtlicher Aktionismus ist fehl am Platz", mahnte der rheinland-pfälzische Justizminister Heinz Georg Bamberger (SPD) und wies darauf hin, dass schon heute die Herstellung und Verbreitung gewaltverherrlichender Spiele strafbar sei. Stattdessen forderte Bamberger Verbesserungen beim Jugendschutz und eine größere Beschäftigung der Eltern mit dem Medienkonsum ihrer Kinder. Ähnlich äußerte sich Bundesjustizministerin Brigitte Zypries (SPD), die die entsprechenden Bestimmungen des Strafgesetzbuches für ausgereift hält. „Mir hat noch niemand erklärt, was durch eine weitere Aufbohrung des Paragraphen besser zu machen ist", so Zypries. Doch bis zum Abschluss der Evaluation wollen sich auch der nordrhein-westfälische Familienminister Armin Laschet und Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen (beide CDU) nicht gedulden und konterten den bayerischen Vorstoß mit einem Sofortprogramm. „Wir wissen schon heute, dass für einen besseren Jugendschutz in der Praxis Gesetzesänderungen notwendig sind, deshalb handeln wir jetzt mit dem Sofortprogramm", verkündete von der Leyen unlängst. Im Kern geht es bei den Vorschlägen darum, dass in Zukunft nicht nur wie bisher gewaltverherrlichende Trägermedien (also auch DVDs und Filme), sondern „extrem gewaltbeherrschte" Medien auch ohne Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien per Gesetz für Kinder und Jugendliche automatisch

INTERVIEW MIT HERBERT ROSENSTINGL

PC Games: Wodurch zeichnet sich das Konzept des österreichischen Jugendschutzes im Vergleich mit den deutschen Regelungen aus?

Rosenstingl: „Der zentrale Unterschied liegt darin, dass das Hauptaugenmerk in Österreich auf die Unterstützung der Eltern und die positiven Aspekte von Spielen gelegt wird. Die österreichische Jugendpolitik hatte 1994 zu einer Fachtagung eingeladen, um Vorschläge für den Umgang mit möglicherweise problematischen Inhalten bei Computerspielen zu erhalten. Die Empfehlung der Expertinnen und Experten war eindeutig: Gutes empfehlen statt Schlechtes verbieten! Seither wird dieser Weg in Österreich beschritten und der Fokus auf gute Spiele gerichtet. Zunächst erfolgte dies im Wege einer Kooperation mit einem Verein, der redaktionelle Beschreibungen empfehlenswerter Spiele veröffentlichte. Seit November 2005 ist nun die Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen, kurz: BuPP, aktiv. Zentrales Ziel der BuPP ist es, Eltern und anderen Personen, die für ihre Kinder Spiele kaufen, eine Orientierungshilfe zu bieten, indem sie empfehlenswerte Spiele prädikatisiert und in einer Datenbank auf einer Website veröffentlicht. Darüber hinaus möchte die BuPP auch auf die positiven Aspekte der Spiele hinweisen und bietet Hintergrundinformationen zum Thema ‚Computerspiele' an. Die neue österreichische Bundesregierung und ganz besonders die für Jugend zuständige Bundesministerin Andrea Kdolsky haben sich zu diesem Weg bekannt, indem im Regierungsübereinkommen vom Jänner 2007 die Weiterführung und der Ausbau der BuPP ausdrücklich festgeschrieben wurden.

Daneben gibt es auch seit geraumer Zeit Bemühungen, die Jugendschutzgesetze der neun österreichischen Bundesländer zu harmonisieren und vereinheitlichen. Wenn dieses Ziel erreicht wird, soll zum Thema der Computerspiele eine einheitliche, exekutierbare und pädagogisch sinnvolle Regelung getroffen werden.

Diese Regelung soll dann als komplementäre Ergänzung zur Positivprädikatisierung wirksam werden und eine Alterskennzeichnung vorsehen. Aber auch dabei ist nicht an eine Kriminalisierung gedacht, sondern an einen Verhaltenskodex des Handels, selbst Verantwortung zu übernehmen. Denn ein wirklich wirksamer Jugendschutz kann bei diesem Thema letztlich nur zu Hause stattfinden: wenn es Eltern nicht egal ist, was ihre Kinder spielen. Und hier können Eltern mit glaubwürdigen Alternativangeboten mehr erreichen als mit Restriktionen."

„Gutes empfehlen statt Schlechtes verbieten"



HERBERT ROSENSTINGL ist beim österreichischen Familienministerium für Jugendschutz zuständig.

PC Games: Welche Vorteile hat aus Ihrer Sicht der Einsatz einer Positivliste im Vergleich mit der in Deutschland üblichen Indizierungspraxis?

Rosenstingl: „Indizierungen haben den großen Nachteil, dass sie einen unerwünschten Werbeeffekt mit sich bringen. Auch wenn der Index nicht veröffentlicht wird, so spricht es sich doch rasch herum, welches Spiel denn aktuell als besonders ‚böse' angesehen wird. Und es sind gerade diejenigen Jugendlichen, zu deren Schutz der

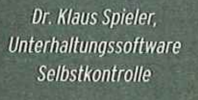




▲ **KONTROLLE** Auf der Games Convention dürfen Besucher nur nach Altersnachweis bestimmte Spiele sehen.

◀ **KINDERSPIEL** Der Softwareverband BIU betreibt während der Games Convention Aufklärungsarbeit.

▼ **WEGRENNEN** Rennspiele dürften von Bayerns Initiative verschont bleiben.



Dr. Klaus Spieler, Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle



„Wenn jedes Spiel, in dem Spielfiguren kämpfen, zum Killerspiel erklärt wird, verschwinden die Maßstäbe."

verboten sind. Dies beinhaltet wie bei einer Indizierung bisher ein weitreichendes Abgabe- und Werbeverbot und bedeutet, dass diese Artikel nur in gesonderten Geschäften und an Erwachsene verkauft werden dürfen.

Freispiel bis Dezember?

Allerdings sind trotz angekündigter Sofortprogramme Gesetzesänderungen kaum vor Jahresende zu erwarten. Schwierig bleibt indes die Definition, welche Spiele überhaupt „gut" oder „böse" sind. Für Dr. Klaus Spieler, Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, birgt gerade die Pauschalisierung von Spielen als Gewaltmedien Gefahren. „Es gibt viele gute Spiele, es gibt noch zu viele geschmacklose Spiele und es gibt Spiele, die von jugendlichen und vielleicht auch von Erwachsenen fern gehalten werden sollten", sagt Spieler. „Wenn aber jedes Spiel, in dem Spielfiguren kämpfen, zum Killerspiel erklärt wird, verschwinden die Maßstäbe – ‚gemordet' wird auch, wenn ein Schülertheater einen Krimi von Agatha Christie inszeniert. Wir sollten hier nicht durch einen Begriff verharmlosen, der Spiele mit ganz unterschiedlichem Gefährdungsgrad verbindet." Während hierzulande Spiele heftig diskutiert werden, gibt es in anderen Ländern keine auch nur annähernd so strikten Bestimmungen. Eine kürzlich gestartete Initiative für eine paneuropäische Jugendschutzpolitik bei Spielen ist am Widerstand der Bundesregierung gescheitert, wie Olaf

Index gedacht ist, die dieses Verbot dann besonders reizt, für die jeder Index zu einer Einkaufs- oder Download-Liste wird und die dann kein funktionierendes Sozialgefüge einer anteilnehmenden Familie hinter sich haben. Eine Positivliste richtet demgegenüber den Fokus auf die guten Spiele. Wenn es dabei gelingt, die Empfehlungen glaubwürdig auszusprechen und klar zu kommunizieren, dass diese Spiele auch wirklich gut sind und Spaß machen, ist damit letztlich allen geholfen: den Eltern, die selbst etwas anbieten können, den Spielerinnen und Spielern, die eine weitere Quelle für Tests bekommen, und der Wirtschaft, die in einem rechtssicheren Bereich Geschäfte machen kann."

PC Games: Halten Sie in Österreich eine Institution, wie sie die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien für Videospiele in Deutschland darstellt, in der Zukunft überhaupt für möglich?

Rosenstingl: „Die österreichische Jugendministerin Andrea Kdolsky hat sich klar zum Weg der BuPP bekannt. Sie wird sich um eine Harmonisierung der Jugendschutzgesetze in Österreich bemühen, wie bereits ausgeführt, das zentrale Instrument soll aber jedenfalls die Positivprädikatisierung und die Aufklärungsarbeit bleiben."

PC Games: Würden Sie Restriktionen bei Spieleinhalten für Erwachsene wie in Deutschland eher als Schutz oder als Entmündigung von Bürgern in Österreich ansehen?

Rosenstingl: „Abgesehen von jenen Tatbeständen, mit denen das Strafrecht verletzt wird, und die klar mit allen Mitteln des Rechtsstaates geahndet werden müssen, läuft die Diskussion um Restriktionen von Spielinhalten für Erwachsene sehr rasch auf eine Diskussion des guten Geschmacks hinaus. Und der Ruf nach einer Geschmackspolizei mag zwar bei manchen Inhalten eine verlockende Forderung darstellen, kann aber nicht im Sinne einer rechtsstaatlichen Demokratie sein."

PC Games: In Österreich hat es bisher glücklicherweise keine ähnlichen Vorfälle wie in Emsdetten oder Erfurt gegeben, obwohl die inhaltlichen Regelungen für Videospiele weitaus liberaler sind. Sehen Sie dies als Beleg dafür an, dass das Konzept der BUPP eher greift als schlichte Verbote?

„Indizierungen haben einen unerwünschten Werbeeffekt."

Rosenstingl: „Ich würde mich jedenfalls verwehren, aus den Tragödien von Erfurt und Emsdetten irgendwelche Rückschlüsse auf die generelle Wirksamkeit von gesellschaftspolitischen Maßnahmen zu ziehen. Natürlich müssen diese Vorfälle sehr genau analysiert werden, um für die Zukunft zu lernen (etwa wie verhindert werden kann, dass ein 18-Jähriger am Tag vor einer Gerichtsverhandlung wegen illegalen Waffenbesitzes ein ganzes Waffenarsenal zu Hause hat), wer jedoch aus diesen Vorfällen generelle Schuldzuweisungen ableitet, tut grob Unrecht. Auf einer breiteren Basis betrachtet, ist jedoch zumindest festzustellen, dass eine restriktive Politik im Bereich von Computerspielen kein Allheilmittel darstellen dürfte: Insgesamt sind jedenfalls in Österreich die Jugendlichen trotz liberalerer Gesetze nicht gewalttätiger als in Deutschland."

PC Games: Eines der Ziele der BUPP ist es auch, junge Menschen im Umgang mit virtuellen Welten zu schulen. Inwieweit halten Sie diese Steuerungsmöglichkeit der BUPP für berufs- und ausbildungsrelevant, insbesondere hinsichtlich der immer stärker technologischen Orientierung zahlreicher Berufsbilder?

Rosenstingl: „Die Studie ‚Kompetenzförderliche Potentiale populärer Computerspiele' des Münchner Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (JFF) hat eindrucksvoll dargelegt, was in Spielen alles drinnen stecken kann. Wenn es der BuPP gelingt, die Computerspiele aus der ‚Schmuddelecke' zu holen, wird es leichter werden, diese Potenziale auch zu nützen. Wenn die Bedienung komplexer Software in einem Adventure bereits spielerisch geübt wurde oder wenn die präzise Handhabung von Maus und Joystick bereits in einem Action-Game trainiert wurde, so wird dies im Probemonat beim neuen Job sicher nicht zum Nachteil werden."

Wolters vom Spiele-Branchenverband BIU weiß. „Man ist stolz darauf, welches Niveau man beim Jugendschutz in Deutschland erreicht hat. Deutschland hat schon deswegen eine gesamteuropäische Lösung verhindert, da die Bestimmungen nach Anpassung an den internationalen Standard in jedem Fall weniger restriktiv wären." Dass gesetzliche Eingriffe nicht aufgrund wissenschaftlicher Nachweise, sondern anhand von Plausibilitätserklärungen angestrebt werden, erscheint dabei befremdlich. „Vielleicht sollten auch einige Politiker zwei Dinge begreifen", sagt USK-Chef Dr. Klaus Spieler. „Sie haben es hier mit Wählern zu tun und sie haben es mit einer Generation zu tun, die viel stärker die bürgerlichen Werte der Älteren teilt als die Generationen davor, beispielsweise in den Siebziger- und Achtziger-Jahren." Der bayerische Vorschlag würde dagegen sogar auch erwachsene Spieler drastisch bevormunden: Vermutlich würden nahezu alle Action-Spiele verboten werden. Da auch die Herstellung von Ego-Shootern unter den Paragraphen 131 StGB fallen würde, müssen Firmen wie **Crysis**-Hersteller Crytek den Standort Deutschland aufgeben. Es ist bei der weitreichenden Formulierung des Killerspiel-Begriffs jedoch auch nicht auszuschließen, dass grafisch detaillierte Taktikspiele wie etwa **Company of Heroes** unter das Verbot fallen. Zudem werden E-Sport-Diziplinen wie **Counter-Strike** verboten sein. Dies wiederum würde zur Absage der World Cyber Games in Köln im Jahr 2008 führen. Der Vorschlag von Ursula von der Leyen und Armin Laschet dürfte zu schnelleren Indizierungen führen und die Zahl der als „schwer jugendgefährdend" eingestuften Spiele erheblich nach oben schnellen lassen. Volljährige Spieler entscheiden jedoch weiterhin, was sie spielen und was nicht. Olaf Wolters von BIU hofft derweil auf die Vernunft der Politiker. „Wir gehen davon aus, dass es auch in Zukunft Shooter in Deutschland und auch aus Deutschland geben wird", sagt er. „Allerdings wird es wohl auch weiterhin ‚entschärfte' deutsche Versionen geben. Sollte **Crysis** in Deutschland indiziert werden, wäre das schon sehr negativ. Das Spiel wird sicherlich ein Hit und wäre im Herstellungsland nur unter der Ladentheke erhältlich. Das wäre schon eine Art Bankrotterklärung vor dem deutschen Jugendschutz." (ch)



AUSSCHUSS Dorn im Auge deutscher Jugendschützer: Das Waffenarsenal von Max Payne im Motion-Capture-Studio von Remedy Entertainment.



Ursula von der Leyen, CDU

„Wir wissen schon heute, dass für einen besseren Jugendschutz in der Praxis Gesetzesänderungen notwendig sind."



Was ist ...

- **CPU**
  Die Central Processing Unit ist der Hauptprozessor eines jeden Computers.
- **GPU**
  Die Graphics Processing Unit ist der Kernchip jeder Grafikkarte.
- **SHADER-PROGRAMME**
  Ursprünglich nur für die Berechnung der Beleuchtung gedachte Renderer (Pixel-Shader), berechnen neuere Shader (Vertex- und Geometry-Shader) auch Geometriedaten.
- **API**
  Das Application Programming Interface ist die Programmierschnittstelle zwischen Spiel und Treiber.

ECHT ODER FALSCH? Viele der bislang gezeigten Bilder von DX10-Spielen könnten mit DirectX 9 entstanden sein.

Die Wahrheit über DirectX 10

Microsofts Message: Mit DirectX 10 wird alles besser, schneller und vor allem schöner. Stimmt das? PC Games hat diejenigen gefragt, die es wissen müssen.

Was ist DirectX? Laut Wikipedia handelt es sich dabei um eine Sammlung von Application Programming Interfaces (API) für multimediaintensive Anwendungen – also ein Bündel von Schnittstellen zwischen Hard- und Software, die vornehmlich für Spiele benötigt werden. Und Spiele sollen – glaubt man Microsoft – mit DirectX 10 noch schneller laufen und zugleich besser aussehen! Reines Marketing-Gewäsch oder der heilige Spiele-Gral? Beschäftigt man sich näher mit der Materie, tauchen erste Widersprüche auf. Während sich die einen Entwickler begeistern, wiegeln andere ab – allen voran **Doom 3**-Schöpfer John Carmack. Wer hat Recht? Die bislang aufgetauchten Screenshots und Spielszenen von DirectX-10-Titeln scheinen einen Beweis für die DX10-Befürworter zu geben. Einfach atemberaubend war das, was Electronic Arts mit **Crysis** auf den Messen E3 und Games Convention 2006 gezeigt hat. Oder denken Sie an die unglaublich realistischen Landschaften, die mit dem **Microsoft Flight Simulator X** möglich sein sollen!

> „Wir werden Grafiken sehen, die so detailliert sind, wie man sie bislang nur aus Render-Sequenzen kennt." (Cevat Yerli, Crytek)

Die Stimmen mehren sich jedoch, dass die gezeigten Bilder gar nicht mit DirectX 10, sondern mit DirectX-9-Soft- und Hardware entstanden sind. Einige Fakten nähren diesen Verdacht: **Crysis**, das DirectX-10-Spiel überhaupt, wurde mehrfach live an zig PCs gleichzeitig präsentiert – bevor Nvidia überhaupt die erste DX10-fähige Grafikkarte veröffentlicht hat. Und Ati zeigte gerade erst auf der Cebit-Messe Referenzmodelle für DirectX 10. In einigen Fällen haben Entwickler mittlerweile zugegeben, dass sie mit DX9 erstellte Shots als DX10 verkauft haben – siehe **Flight Simulator X**. Also alles erstunken und erlogen? Die Wahrheit befindet sich in einer Grauzone. Um das zu verstehen, muss man die technischen Unterschiede zwischen DirectX 9 und 10 kennen.

Klein, aber fein

Das Wichtigste vorab: DirectX 10 bietet keine neuen Grafikeffekte. Alles, was Sie auf den potenziellen DX10-Bildern sehen, kann auch unter DirectX 9 entstanden sein – allerdings mit deutlich höherem Rechenaufwand! Und darin liegt der Vorteil von DX10. Die neue DX-Version arbeitet effizienter (siehe Kasten), weshalb die Entwickler bei gleicher Leistung mehr Shader-Effekte in ihre Spiele einbauen können. So ist es möglich, fast fotorealistische Gesichter und Dschungelvegetation zu erschaffen, wie sie **Crysis** bietet. Da liegt der Verdacht nahe, dass die Designer für ihre bisherigen „DX10-Bilder" tatsächlich DirectX-9-Versionen der Software genommen haben und nur die Zahl der Effekte erhöhten. Sicher wäre so ein Vorgehen nicht statthaft. Andererseits werden die Spiele wahrscheinlich so aussehen. Ist DirectX 10 also doch so toll, wie Microsoft behauptet?

Carmack sagt nein

Trotz allgemein positiver Resonanz der Spieler und po-

tenziell großer Leistungs- und Qualitätsgewinne bedient sich 3D-Papst John Carmack vorerst nicht der neuen DirectX-Version: „Ich denke nicht, dass es aktuell einen triftigen Grund gibt, auf diesen Zug aufzuspringen, und erwarte auch nicht, dass es bald eine große Veränderung geben wird, so wie sich die Dinge derzeit gestalten".[1] Damit spielt Carmack ganz klar auf die Verbreitung von Windows Vista an. Denn Microsoft hat DirectX 10 bis auf weiteres ausschließlich für das neue Betriebssystem entwickelt, Windows-XP-Besitzer gehen leer aus. Und da die Verkäufe von Vista – im Vergleich zu Windows XP – nur schleppend vorangehen, ist eine rasende Verbreitung nicht zu erwarten. Allein in der ersten Verkaufswoche setzte Microsoft 59 Prozent weniger Vista-Versionen ab als seinerzeit von Windows XP. Die Worte des Microsoft-Geschäftsführers Steve Ballmer, dass sich Vista doppelt so schnell wie XP verbreiten würde, sind daher fragwürdig. Auch Carmack sieht noch keinen zwingenden Grund zu wechseln. Die Unterschiede zwischen XP und Vista seien nicht so deutlich wie von Windows 9x auf XP.[1] Aber noch ist nicht aller Tage Abend und Vista steht erst am Anfang. John Carmack hat freilich noch andere Gründe, DX10 zu schneiden. Die von ihm bislang favorisierte API OpenGL wird unter Vista nur rudimentär und mit großen Leistungsverlusten unterstützt.

Koalition der Willigen

Aber nicht alle Entwickler sind derselben Meinung. Eine ganze Reihe von Top-Designern bejubelt DirectX 10 als den nächsten großen evolutionären Schritt. Bill Roper zum Beispiel, Ex-Vize-Präsident von Blizzard North und nun Geschäftsführer der Flagship Studios: „DirectX 10 ist ein neuer und aufregender Weg, um Grafik zu erschaffen. DirectX 10 bedeutet aber nicht nur schnellere Hardware und ausgefeilte Shader, sondern auch eine flexiblere (...) Grafik-Pipeline, die es uns erlaubt, High-End-DirectX-Artworks als Grundlage für DX10-Grafik zu verwenden".[2] Bill Roper, der DirectX-10-Fan? Kaum verwunderlich, schließlich ist sein Projekt **Hellgate London** genau wie **Crysis** eines

DirectX 10: Das müssen Sie wissen

PC Games nennt Ihnen sieben Fakten, um bei DirectX mitreden zu können.

DIRECTX
Unter DirectX versteht man eine Sammlung von Hard- und Software-Schnittstellen für multimediaintensive Anwendungen, also hauptsächlich für Spiele. Im Fachjargon nennt man solche Schnittstellen auch Application Programming Interfaces (API).

DIRECTX 10
Die zehnte Stufe von DirectX bietet zwar keine neuen Grafikeffekte, ist aber laut Microsoft von Grund auf neu entwickelt und arbeitet deutlich leistungsfähiger als der Vorgänger DirectX 9.0c. Der Performance-Gewinn ergibt sich hauptsächlich durch verbesserte Shader und eine flexiblere Grafik-Pipeline.

DX10-SHADER-PROGRAMME
DirectX-9-Shader sind auf bestimmte Aufgaben wie Pixel-Shading oder Vertex-Shading spezialisiert. DirectX-10-Shader dagegen können die Pixel- und Vertex-Beleuchtung als auch Geometriedaten berechnen und erreichen durch ihre Flexibilität eine deutlich bessere Auslastung.

DX10-GRAFIKPIPELINE
Während bei DirectX 9 eine starre Pipeline eingesetzt wird, bietet DirectX 10 eine flexiblere Architektur. Daten können den Shadern an verschiedenen Arbeitsschritten zugeführt werden. Das spart Rechenzeit.

WELCHE SPIELE UNTERSTÜTZEN DX10?
Diese DX10-Titel sind offiziell bekannt: **Crysis, Hellgate London, Flight Simulator X, Age of Conan** und **Alan Wake.**

BETRIEBSSYSTEME FÜR DIRECTX 10
Die ganze Vista-Familie unterstützt DirectX 10, Windows XP dagegen nicht.

DX10-HARDWARE
Aktuell bietet nur Nvidia DX10-fähige Grafikchips, weshalb Sie an einer Geforce 8800 derzeit nicht vorbeikommen. Ati hat jedoch seit langem eigene DX10-Grafikkarten angekündigt. Damit Sie unter Windows Vista nicht massiv Leistung verlieren, sollten Sie zusätzlich eine Dual-Core-CPU einsetzen.

TIPP: Die meisten DirectX-10-Spiele werden Sie auch mit DirectX-9-Hard- und Software spielen können, da diese abwärtskompatibel sind. Natürlich bieten die Spiele damit nicht die gleiche hohe Grafikqualität, wie sie Windows Vista mit passender Grafikkarte ermöglicht.

INTERVIEW MIT CEVAT YERLI

„Einige Effekte sind nur mit DX10 möglich."

PC Games: Crysis wird als das DirectX-10-Spiel gehandelt. Gehen Besitzer von DirectX-9-Hard- und Software leer aus?
Yerli: „Crysis erscheint auf dem PC für DirectX 10 und 9. DirectX 10 erlaubt neue Optimierungen, sodass man einen höheren Detailgrad oder eine bessere Spieleleistung erwarten kann. Einige Effekte können nur mit DX10 dargestellt werden. Welche das genau sind, wird man sehen."
PC Games: Wird aktuelle High-End-Hardware reichen, damit **Crysis** bei 1.280x1.024 Bildpunkten und Kantenglättung flüssig läuft?
Yerli: „Das sollte ohne Probleme möglich sein. Vielleicht muss man die Kantenglättung aus Performance-Gründen deaktivieren. Mit besserer Hardware – zum Beispiel einer DirectX-10-Grafikkarte – kann man wie gesagt sogar noch mit mehr Details flüssig spielen."
PC Games: Für Windows Vista empfiehlt sich eine Doppelkern-CPU. Profitiert auch Crysis von diesem Prozessortyp, und wenn ja, wie stark?
Yerli: „Crysis profitiert von Dual-Core-CPUs, aber wir haben durch Hyper-Threading allein noch keinen Performance-Gewinn festgestellt. Den genauen Leistungszuwachs durch Doppelkernprozessoren können wir aktuell noch nicht beziffern.


CEVAT YERLI ist Geschäftsführer von Crytek.



Windows Vista: Die Qual der Wahl

Alle Vista-Versionen unterstützen DirectX 10 und niedriger. Welche Variante eignet sich für welchen Käufer?

TYP	VOLLVERSION	UPGRADE*	OEM/SB	BESONDERHEITEN
HOME BASIC	259,- €	139,- €	85,- €	Ohne AERO-Oberfläche, nur 32 Bit
HOME PREMIUM	329,- €	229,- €	107,- €	Mit AERO-Oberfläche, nur 32 Bit
BUSINESS	419,- €	279,- €	136,- €	Mit AERO-Oberfläche, nur 32 Bit
ULTIMATE	549,- €	349,- €	184,- €	Mit AERO, 32- & 64-Bit-Unterstützung

Für den preisbewussten Spieler ist Home Basic die beste Wahl. Wer das Media Center und die neue AERO-Oberfläche nutzen möchte, kauft Home Premium. Alle Varianten sind auch als sogenannte System-Builder-Version erhältlich, die 32 und 64 Bit unterstützen, aber kein Handbuch und Support bieten.

* Nur für Windows 2000 Professional und XP (alle Versionen) geeignet.

DirectX 10

Nvidias DirectX-10-Demo

Grafikgigant Nvidia präsentiert die technischen Möglichkeiten von DirectX 10.



DETAILREICH Durch DirectX 10 sind HDR-Beleuchtung und extrem detaillierte Texturen kein Problem.



HILFE Die CPU wird durch DX10-Shader entlastet, weshalb diese mehr Polygone berechnen kann.

ZAUBERHAFT Die Darstellung eines Regenbogens kostet mit DirectX 10 deutlich weniger Leistung.

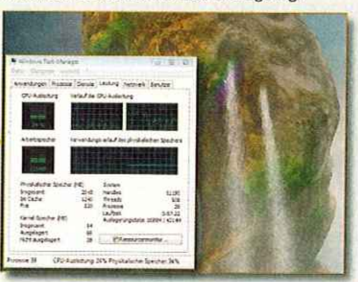
TIEFGANG Mit Normal-Mapping-Texturen wird Struktur vorgegaukelt, die eigentlich nicht vorhanden ist.



KLEINVIEH Dieses Insekt ist winzig, wird in der Demo aber trotzdem mit vielen Details berechnet.



ENTLASTET Ein Blick auf den Task-Manager zeigt: Mit DirectX 10 ist die CPU-Last relativ gering.



der DX10-Vorzeigespiele. Aber auch etwas unabhängigere Entwickler brechen für DirectX 10 die Lanze. So sieht Tim Sweeney, Mitbegründer von Epic Games (**Unreal Tournament 3**), die „DirectX-10-Unterstützung (…) als das aufregendste Feature an".[3] Obwohl die Veränderungen eher unscheinbar wären, helfen sie laut Sweeney dabei, High-End-Grafiken auch für Durchschnitts-PCs möglich zu machen.[3]

Vorläufiges Fazit

DirectX 10 ist ein Schritt in die richtige Richtung, auch wenn die neue API-Sammlung scheinbar nicht so makellos ist, wie Microsoft es gerne hätte. Dass DirectX 10 nur in Verbindung mit Windows Vista zum Einsatz kommt, wird kurz- und wahrscheinlich auch mittelfristig zu einer deutlich langsameren Verbreitung führen als erwartet. Sobald aber erste Spielekracher erscheinen, wird man um einen Wechsel zu Vista nicht mehr herumkommen. Wer will schon ein abgespecktes **Crysis** spielen, wenn es optisch viel besser geht? Leider bedeutet der Umstieg meist auch einen Leistungsverlust. Besitzen Sie keine Dual-Core-CPU, können Sie unter Vista pauschal mit einem Performance-Defizit von 20 Prozent rechen. Das ergaben jedenfalls erste Benchmark-Tests unseres Schwestermagazins PC Games Hardware. Also ist neben Vista der Prozessor ein weiterer Kostenfaktor. Zudem erzwingt eine Dual-Core-CPU oft auch den Kauf eines neuen Mainboards. Eine neue Hauptplatine wird in den meisten Fällen sowieso fällig, weil man ja eine neue DirectX-10-Grafikkarte braucht, die es für den alten AGP-Steckplatz gar nicht gibt, sondern nur für PCI-Express. Und PCI-Express finden Sie nur auf modernen Platinen. Sie sehen schon, der Wechsel ist mit dem Kauf einer neuen Grafikkarte und der Installation von DirectX 10 allein nicht getan. Der Genuss der künftigen Grafikpracht kommt Sie also ganz schön teuer zu stehen. (oh)

Quellenverweise:
[1] Gameinformer.com 09. Januar 2007
[2] Firingsquad.com 01. Februar 2007
[3] Firingsquad.com 27. Oktober 2006

Welche Hardware brauchen Sie?

Wollen Sie komplett auf DX10-Hardware umrüsten, müssen Sie mit Kosten von 1.000 bis 2.000 Euro rechnen.

DIE OPTIMALE KONFIGURATION

Grafikkarte: ASUS EN8800GTX	€ 560,-
Prozessor: Intel Core 2 Extreme X6800	€ 920,-
Hauptplatine: Asus P5W DH Deluxe	€ 185,-
RAM: Corsair DDR2-1066, 2x 1.024 MB	€ 395,-

DAS PREIS-LEISTUNGS-MODELL

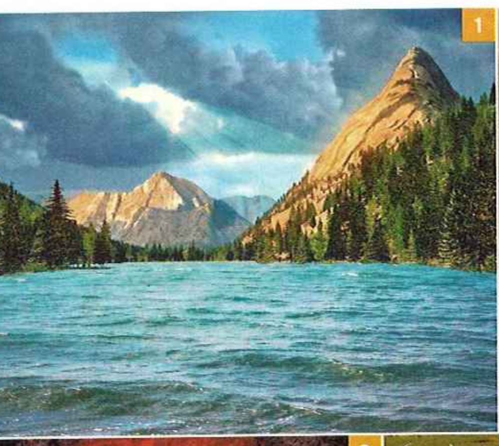
Grafikkarte: ASUS EM8800GTS	€ 380,-
Prozessor: Intel Core 2 Duo E6600	€ 280,-
Hauptplatine: Gigabyte 965P-DS3	€ 105,-
Arbeitsspeicher: Corsair DDR2-800, 2x 1 GB	€ 240,-

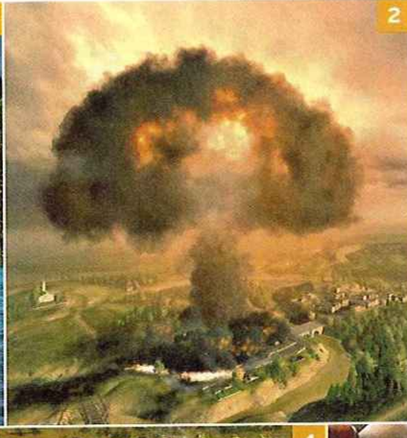
MONOPOL Momentan kommen Sie für DirectX 10 um eine Geforce 8800 noch nicht herum. Ati hat jedoch auf der Cebit bereits DX10-Referenzkarten gezeigt.

Es gibt derzeit keinen triftigen Grund, auf den Zug aufzuspringen.[1]
John Carmack, id Software (**Doom 3**)

DirectX 10 könnte das Fundament für bedeutende Änderungen legen.
Frank DeLise, Kaos Studios (**Frontlines: Fuel of War**)

DX10 ist ein technologischer Schritt, der die ganze Spiele-Industrie maßgeblich beeinflussen wird.
Dmitriy Iassenev, GSC (**S.T.A.L.K.E.R.**)





1. **FLIGHT SIMULATOR X** Die Wasser- und Wettereffekte sind grandios. Aber: Microsoft hat mittlerweile zugegeben, dass das Bild nicht mit DX 10 gemacht wurde.
2. **WORLD IN CONFLICT** Obwohl die Explosion spektakulär aussieht, basiert sie auf DirectX 9.
3. **HELLGATE LONDON** Das Horrorszenario kommt durch bessere Lichteffekte stärker zur Geltung.
4. **SUPREME COMMANDER** Da die neuen Shader die CPU entlasten, sind mehr Einheiten darstellbar.
5. **UNREAL TOURNAMENT 3** Für einen Multiplayer-Shooter sind die Lichteffekte und Polygonzahlen unglaublich hoch, aber noch mit DX9 entstanden.
6. **CRYSIS** Das DX10-Vorzeigespiel bietet fast fotorealistische Gesichter und Pflanzen.
7. **AGE OF CONAN** Dies ist einer der bislang wenigen hundertprozentig sicheren DX10-Screenshots.
8. **ALAN WAKE** Der geheimnisumwobene Ego-Shooter glänzt mit einer extrem detaillierten Spielwelt.













INTERVIEW MIT ALEXANDRA CONSTANDACHE

„DirectX 10 bringt noch nichts."

PC Games: Plant ihr für Two Worlds DirectX-10-Unterstützung?

Constandache: „Bislang nutzen wir keine DirectX-10-Befehle. Einen optischen Vorteil haben wir noch nicht ausmachen können – solange wir abwärtskompatibel bleiben. Und das müssen wir, wenn wir nicht ein reines Vista-Spiel vermarkten wollen."

PC Games: Wieso das?

Constandache: „DX10 würde nur dann etwas bringen, wenn man die 3D-Engine ausschließlich für die neuen Shader programmiert. Und das ist in den nächsten Jahren kommerziell noch nicht sinnvoll. Wir setzen bei Two Worlds schon Shader 2.0 voraus, und das bedeutet für manche Spieler: neue Grafikkarte kaufen!"



ALEXANDRA CONSTANDACHE
Produzentin von Two Worlds, Reality Pump Studios

PC Games: Plant ihr, Two Worlds per Patch für DirectX 10 fit zu machen?

Constandache: „Nein."

INTERVIEW MIT JON MAVOR

„Mehr mit weniger Aufwand."

JON MAVOR
Lead Engineer, Gaspowered Games



PC Games: Wo liegen für euch die Vorteile von DirectX 10?

Mavor: „Das Beste ist die Gleichförmigkeit des Programmierungsmodells. Zusätzlich erhalten wir Entwickler mehr Möglichkeiten, um mit den Shadern herumzuspielen und mehr Einheiten mit weniger Rechenaufwand zu rendern. Es gibt bestimmte Bereiche, in denen wir die Geometrie-Shader über das Leistungsniveau bisheriger Shader heben können, zum Beispiel bei der Berechnung von Wracks. Wracks benötigen dieselben Shader wie alle anderen Objekte im Spiel. Mit der neuen Version aber können wir sie richtig zerstört aussehen lassen."

PC Games: Sieht Supreme Commander damit besser aus?

Mavor: „Grundlegend nicht, aber wir fügen mit DirectX 10 einige zusätzliche Effekte hinzu."

Welche Rolle spielen Sie?







Fette Preise absahnen

1. Platz: 1.000,- Euro

PC Games stattet in Zusammenarbeit mit Gamesports.de ein **Warcraft 3**-Turnier auf der Role Play Convention in Münster mit Geld- und Sachpreisen in einem Gesamtwert von über 2.000 Euro aus! Die Partien der letzten 16 Spieler werden per Mega-Leinwand live gezeigt. Um am Turnier teilzunehmen, müssen Sie sich erst qualifizieren. Die letzte Qualifikationsrunde findet am 31. März 2007 online statt.

Die Anmeldung für die Qualifikation und somit auch für das Turnier läuft über die Webseite www.gamesports.de. Gespielt wird mit der Erweiterung **The Frozen Throne**, Patchversion 1.21. Der Spielmodus: 1 Spieler gegen 1 Spieler

Was steht noch auf dem Plan?

Wichtige Events der Covention auf einen Blick:

- **Der Herr der Ringe Online**

Codemasters präsentiert das neue Online-Rollenspiel. Natürlich dürfen Sie das Spiel auch vor Ort antesten.

- **Warhammer Online: Age of Reckoning**

Goa zeigt live den potenziellen **World of Warcraft**-Killer. Auch hier ist es möglich, selbst zu spielen.

- **Buffed.de**

Das Buffed.de-Team ist mit einem großen Stand auf der Convention vertreten. Lernen Sie das gesamte Team persönlich kennen!

- **World of Warcraft - Trading-Cards-Turnier**

Die Role Play Convention ist offizieller Turnierplatz für die deutschen Qualifikationsturniere!

- **Age of Conan**

Eines der ersten DirectX-10-Spiele live erleben? Kein Problem! Schauen Sie beim Eidos-Stand auf der Convention vorbei.

Weitere Events:

Präsentationen von **Titan Quest: Immortal Throne, Drakensang, Legend: Hand of God** und **Elveon, Guild-Wars-Turnier**, u. v. m.

Da das Programm ständig wächst, bekommen Sie auf der Webseite des Ausrichters eine komplette und aktuelle Übersicht: www.rpc-germany.de

Ab nach Münster!

Wo und wann findet die Role Play Convention statt?

Die RPC startet vom 21. bis zum 22. April in Münster/Westfalen durch. Location ist die moderne wie verkehrsgünstig gelegene Halle Münsterland, die leicht vom Hauptbahnhof oder von der Autobahn A1 zu erreichen ist. Eine exakte Wegbeschreibung finden Sie auf www.halle-muensterland.de unter „Anfahrt".



Cebit-Neuheiten

Cebit 2007

PC Games hat die wichtigsten Trends von der Megamesse für Sie zusammengetragen!

Commodore ist zurück

Unter dem Label Commodore bietet der Hersteller Komplett-Systeme im Retro-Look an. Laut Commodore soll es für jeden Geldbeutel geeignete Leistungsklassen geben. Die ersten Systeme sind voraussichtlich ab April erhältlich, ansehen können Sie diese schon jetzt.



Info: www.commodoregaming.com

8800 GTX mit speziellem Kühlmittel

Am MSI-Stand zeigte der Grafikkartenspezialist eine speziell gekühlte Geforce 8800 GTX. Es handelt sich dabei nicht um eine herkömmliche Wasserkühlung, denn in den Schläuchen fließt kein Wasser, sondern ein spezielles Kühlmittel. Auf diese Weise will man die Kühlleistung enorm steigern. Zudem ist die Karte übertaktet, wie auch schon dem Namen NX8800GTX OC Liquid zu entnehmen ist.

Info: www.msi-technology.de

Fatality-Headset

Creative zeigte auf der Cebit das neue Fatality-Headset - benannt nach dem Profispieler Jonathan „Fatality" Wendel. PC Games ließ sich die Gelegenheit nicht nehmen und wagte eine Anprobe. Der erste Eindruck: Die gepolsterten Muscheln umschließen das Ohr komplett und sind angenehm weich - genau wie der Kopfbügel. Allerdings sitzt das Headset relativ straff, auch bei Personen mit einem schmalen Kopf. Einen Preis nannte Creative noch nicht.

Info: www.creative.com

Neues bei Trust

Neben einem neuen 2.1-System zeigte Trust auf der Cebit auch eine neue kabellose Laser-Maus samt Multimedia-Knöpfen und einer maximalen Auflösung von 1.600 Dpi (Mediaplayer Mouse MI-7700R). Zudem konnten die Messebesucher ein neues Lenkrad bewundern, das Steering Wheel GM3400. Das Wheel ist für den PC und die Playstation 2 gleichermaßen geeignet, richtet sich von der Ausstattung aber eher an Einsteiger. Preise für die neuen Produkte sind noch nicht verfügbar.

Info: www.trust.com

Atis R600-Derivate heimlich präsentiert



Hinter verschlossenen Türen konnte PC Games bei der Cebit 2007 einen Blick auf die neuen Einsteiger- und Mittelklassekarten auf Basis des neuen R600-Chips werfen. Der Start der gesamten Linie ist für Mitte April angepeilt. Besonders interessant ist von den vollwertigen DX10-Chips der RV630 (siehe kleines Bild oben). Karten auf dieser Basis kommen vermutlich für rund 200 Euro in den Handel und machen damit Nvidias Geforce 8600 GTS Konkurrenz im Mainstream-Bereich. Anders das kleinste Modell RV610: Mit halbierter Speicherbandbreite und beschnittener GPU will Ati Einsteiger bedienen. Die finalen Taktraten stehen zum jetzigen Zeitpunkt aber noch nicht fest. Für AGP-Nutzer gibt es eine gute Nachricht: Laut Atis Discrete-Desktop-Products-Director ist der dafür nötige Rialto-Chip zur Übersetzung der PCIe-Daten nach AGP auch mit den R600-Chips kompatibel. Wann es die Karten gibt, ist bislang noch nicht bekannt. (dw/rv)

Intels „Santa Rosa" in Aktion



Santa Rosa ist Intels Codename für die nächste Notebook-Generation. Dazu gehören ein aktueller Merom-Prozessor (Core-2-Duo-Basis), ein Chipsatz der 965-Reihe und ein WLAN-Modul. Zudem kommt erstmals die vorher unter dem Namen „Robson" bekannte „Intel Turbo Memory"-Technologie zum Einsatz. Sie soll unter Windows Vista bestimmte Festplattenzugriffe beschleunigen. Einen Praxistest mit Google Earth und Photoshop Elements schaffte das Santa-Rosa-Notebook in 72 Sekunden, ein aktuelles Laptop brauchte rund 131 Sekunden. (cg/rv)

GF 8600 & Co. im April

Noch stehen alle Informationen zur kommenden Mittelklasse-Generation von Nvidia auf Basis des Geforce 8 unter einem sogenannten NDA (Non Disclosure Agreement). Die bisher durchgesickerten Infos sind also keinesfalls gesichert. Zumindest eine offizielle Aussage konnten wir dem Technik-PR-Manager von Nvidia, Jens Neuschäfer, aber entlocken: Die neue Mittelklasse soll im Frühjahr kommen. Allzu lange dürfte eine offizielle Vorstellung also nicht mehr auf sich warten lassen.
Info: www.nvidia.com

Neue G5 von Logitech

Logitech spendiert der G5 eine zweite Seitentaste. In Kombination mit dem 2.000-Dpi-Laser und den individuellen Gewichten haben Logitech-Fans endlich eine Alternative zur MX 518. Als zusätzliches Schmankerl besitzt jede Maus eine individuelle „Lackierung", die durch die Reaktion zweier Flüssigkeiten auf der Oberfläche entsteht.
Info: www.logitech.com

Quad-Crossfire kommt

Am Cebit-Stand von Ati-Partner Sapphire ließ sich eines der ersten Quad-Crossfire-Systeme der Welt bestaunen. Als Basis dafür dienten die hauseigenen X1950-Pro-Dual-Karten.



Info: www.sapphiretech.com

Nvidia: kein AGP mehr

Laut Nvidias Technik-PR-Manager Jens Neuschäfer wird es keine neuen AGP-Grafikkarten auf Basis von Nvidia-Chips im Endkundenmarkt mehr geben. Das würde auch die kommende Mittelklasse-Generation der Geforce-8-Serie betreffen. Ein Hintertürchen lässt man sich aber offen: Es kann durchaus sein, dass durch den Großauftrag eines Systemherstellers doch noch weitere AGP-Grafikkarten entstehen. Diese könnten dann auf Umwegen in begrenzten Stückzahlen auf den Markt kommen.
Info: www.nvidia.com

Nvidia: DX10 im Laptop

Wie Nvidia mitteilte, werden mit der kommenden Intel-Mobilplattform Santa Rosa auch Direct-X-10-fähige Grafikkarten von Nvidia vorgestellt. Offen bleibt, welche der bekannten Geforce-8-Chipsätze eine Umsetzung finden.
Info: www.nvidia.com

Asus eigener Soundchip

Unter dem Namen Xonar D2K will Asus demnächst High-End-Konkurrenz zu Creatives X-Fi-Reihe auf den Markt bringen. Der Soundchip ist nach Angaben von Asus eine Eigenentwicklung. Entsprechende Karten soll es auch in PCI-Express-x1-Ausführung geben. Einen genauen Releasetermin nannte Asus nicht.
Info: www.asus.de/

3D-Maus von Logitech

Drücken, drehen, ziehen: Mit dem neuen Space Navigator navigieren Sie in allen Dimensionen. Dazu lässt sich das schalterähnliche Element auf dem Sockel verschieben oder drehen (siehe Bild). So können Sie zum Beispiel die 3D-Funktion von Google Earth ohne Tastatur verwenden, die mit einer konventionellen Maus nötig wäre. Außerdem soll sich der 3D-Nager optimal für Adobes 3D-PDFs und auch Spiele wie **Second Life** eignen. Das kreative Eingabegerät schlägt mit rund 50 Euro zu Buche. (rv)



OCZ: Innovativer Wasserkühler



Neben High-End-Speicher bis DDR2-1400 zeigte OCZ auf seinem Cebit-Stand den Prototypen eines neuen CPU-Kühlers auf Wasserkühlungsbasis: Das Kühlmittel fließt durch den kreisförmigen Radiator, ein Lüfter führt die entstehende Abwärme ab. Ungewöhnlich: Der Boden besteht aus Graphit. Beim gezeigten Modell waren die Kühllamellen des Radiators zudem komplett aus Kupfer. Der finale Kühler soll aus Aluminium gefertigt sein, damit er leichter und günstiger herzustellen ist. Die Kühlleistung soll das kaum beeinträchtigen. Termin und Preis nannte der Hersteller nicht, wir gehen aber von einer stattlichen Summe aus. (dm/rv)

DDR3-RAM im Anmarsch

Alle wichtigen Speicherhersteller zeigten auf der Cebit erste DDR3-Module. Corsair präsentierte ein laufendes Core-2-Duo-System mit DDR3-1066-Speicher (CL6). Kurz nach dem Launch des neuen Intel-Chipsatzes (Bearlake) will man allerdings auch DDR3-1333 mit den Latenzen 8-8-8 anbieten. G.Skill zeigte DDR3-800-Varianten mit den Latenzen 6-6-6-15 und 1,5 Volt. Zudem fanden wir Module von Qimonda (DDR3-1325) und A-Data (DDR3-1066). (rv)

Wenn Autos mit sich reden lassen



Das Deutsche Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz (DFKI) und BMW präsentierten im Future Park ein neues Auto-Dialogsystem. Es soll für weniger Ablenkung im Straßenverkehr sorgen, indem der Fahrer beide Hände am Lenkrad halten kann. Im lockeren Gespräch mit dem MP3-Player wählen Sie beispielsweise Musiktitel aus, ohne eine Taste zu drücken. Und Navigationssysteme mit Reiseführer können per Sprachbefehl zum Beispiel auch die nächste Pizzeria finden. (rv)



GUILD WARS 2 greift die besten Features seiner Vorgänger auf, adaptiert aber auch viele Ideen der (kostenpflichten) Online-Konkurrenz.

GUILD WARS EYE OF THE NORTH spricht erfahrene Spieler an.

Die Zukunft von Guild Wars

Als deutschlandweit einziges Magazin enthüllt PC Games exklusiv alle Fakten zum Add-on Eye of the North und dem Nachfolger Guild Wars 2!

Online-Rollenspiele gibt es wie Sand am Meer. Trotzdem hat sich – neben **World of Warcraft** – eines unter ihnen in den Charts festgebissen: Mehr als drei Millionen Menschen weltweit spielen **Guild Wars.** Das hat gute Gründe: Die drei seit 2005 veröffentlichen Kapitel sind riesig, bieten lange Kampagnen mit reichlich Quests und Missionen. **Guild Wars** ist zudem für professionelle PvP-Turniere die erste Wahl, da alle Klassen fair ausbalanciert sind. Es sieht immer noch gut aus und läuft auch auf kleinen Rechnern flüssig. Das Killerargument der Entwickler Arenanet lautet aber: Keine monatlichen Gebühren! Sie kaufen sich das Spiel, aktivieren den Account und fertig – nie wieder nachzahlen. Ach, das alles wussten Sie schon? Dann lassen Sie uns nun etwas über die Zukunft verraten: Noch in diesem Jahr erscheint mit **Guild Wars Eye of the North** das erste Add-on der Reihe. Es richtet sich an erfahrene Spieler und setzt eines der bereits erhältlichen Kapitel voraus. Neue Talente, Rüstungen und Dungeons bilden hochstufigen Inhalt, der eine Brücke zu **Guild Wars 2** schlägt. Ja, Arenanet arbeitet bereits am offiziellen Nachfolger! Kein weiteres Kapitel wie **Factions** oder **Nightfall,** sondern ein komplett neues Spiel. Eine moderne Grafik-Engine, mehrere spielbare Rassen und eine persistente Welt. Und das Beste: Immer noch keine Gebühren! Neugierig geworden? Weiterlesen! (fs)

Eye of the North

Das Add-on richtet sich an erprobte Spieler und läutet den Nachfolger ein.

Prophecies, Factions und **Nightfall** sind eigenständig lauffähige Spiele. Man kann sie kombinieren, sie setzen einander jedoch nicht voraus. **Eye of the North** ist anders: Es benötigt eines der drei Kapitel, welches ist egal. Anders als sie enthält das Add-on nämlich keinen neuen Kontinent, keine neuen Klassen und keine neuen Spielmechaniken wie zuletzt das Heldensystem aus **Guild Wars Nightfall**. Stattdessen bietet **Eye of the North** ausschließlich Inhalte für hochstufige Charaktere, also neue Skills, Waffen und Rüstungen. Kern der Erweiterung sind aber die 18 brandneuen Dungeons, von denen die meisten auf dem Kontinent Tyria aus **Guild Wars Prophecies** zu finden sind. Hier wollen sich die Entwickler mit schweren Boss-Monstern, Fallen und Rätseleinlagen richtig austoben. Das eigentliche Highlight des Add-ons ist die Möglichkeit, bereits erspielte Titel, Gegenstände und generell erbrachte Leistungen in **Guild Wars 2** zu transferieren. Wie das funktioniert, erklärt Arenanet-Gründungsmitglied Jeff Strain im Interview unten. (fs)

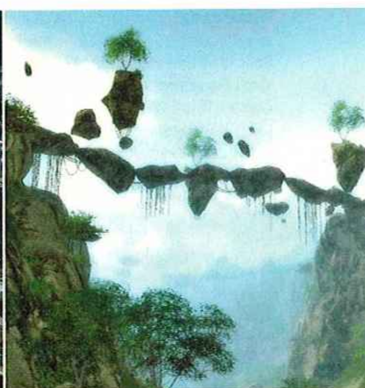
Mit diesen Features will Arenanet seine treuen Guild-Wars-Fans belohnen. Ist das genügend Stoff für ein Add-on?

1. **DUNGEONS** Guild Wars-Profis toben sich in 18 brandneuen, mehrstöckigen Dungeons aus.
2. **SKILLS** Insgesamt 150 neue Talente für die zehn Klassen, davon sind 50 reine PvE-Talente.
3. **HELDEN** Zehn frische Helden ergänzen das bisherige Angebot an computergesteuerten Begleitern.
4. **RÜSTUNGEN** Alle zehn Klassen können aus insgesamt 40 neuen Rüstungen wählen.
5. **SAMMELSPASS** Neue Waffen, Gegenstände und Titel erlauben noch mehr Charaktervielfalt.
6. **ENDGAME** Sämtliche Inhalte von **Eye of the North** sind für erfahrene Spieler auf Level 20 ausgelegt.
7. **BRÜCKENSCHLAG** Erfolge und Gegenstände aus **Eye of the North** schalten exklusive Inhalte in **Guild Wars 2** frei.



JEFF STRAIN bei einer Präsentation von **Guild Wars Factions** im März 2006.





JEFF STRAIN ÜBER EYE OF THE NORTH

„Das Add-on verknüpft die Vorgänger mit Guild Wars 2!"

PC Games: Factions und Nightfall waren sehr erfolgreich. Warum entwickelt ihr nun anstelle einer neuen Kampagne „nur" ein Erweiterungsset?

Strain: „Mit jeder neuen, eigenständig lauffähigen Kampagne müssen wir viel Entwicklungszeit in Einsteigerinhalte investieren. Denk mal an die Startgebiete und Tutorials, an die frischen Klassen und Skills, von einem unverbrauchten Kontinent mal ganz zu schweigen. Zuletzt haben wir das mit **Guild Wars Nightfall** gemacht und sind mehr als zufrieden mit dem Ergebnis. Nun haben wir uns gefragt: Wohin wollen wir als Nächstes? Nochmal eine neue Welt entwerfen? Oder stattdessen etwas entwickeln, wovon auch all die Spieler etwas haben, die Guild Wars schon so lange die Treue halten? Deshalb stecken wir sämtliche Energie in ein Add-on, das unsere Fangemeinde mit frischen Inhalten belohnt. Außerdem ist es toll, die Welt von **Prophecies**, unserer ersten Kampagne, nochmal zu besuchen und einige unbeantwortete Fragen aufzugreifen. Das machen wir wirklich für unsere Fans! Es ist darum auch nicht unser Ziel, mit **Eye of the North** neue Spieler anzulocken."

PC Games: Wie sehen denn die ganzen hochstufigen Inhalte von **Eye of the North** aus?

Strain: „Im Zentrum wird das Erforschen von Dungeons stehen. Das haben wir in **Guild Wars** bislang nur ansatzweise gemacht. Deshalb gibt es im Add-on 18 mehrstöckige Dungeons zu entdecken. Wir werden dabei sogar noch weiter gehen als wir es zuletzt in **Nightfall** getan haben. Das bedeutet: Wir bauen noch kniffligere Rätsel und Fallen ein und erhöhen die Interaktion des Spielers mit seiner Umgebung."

PC Games: Markiert **Eye of the North** das Ende der alten Guild Wars-Trilogie oder hängt es irgendwie mit **Guild Wars 2** zusammen?

Strain: „Oh, das Add-on verknüpft auf jeden Fall die bisherigen Teile mit **Guild Wars 2**! Beispielsweise führen wir darin einige der Rassen [*Anm. d. Red.: als Nichtspielercharaktere*] ein, die man später in **Guild Wars 2** spielen wird; so erhält man einen kleinen Vorgeschmack. Am Ende des Add-ons, wenn man den finalen Boss bekämpft, enthüllen wir außerdem den überraschenden neuen Feind, dem man sich in **Guild Wars 2** stellen wird. Der wichtigste Brückenschlag zwischen dem Add-on und **Guild Wars 2** ist allerdings die Halle der Monumente. Das ist ein privater Bereich nur für den Spieler, in dem alle seine Errungenschaften aufgelistet sind – also erkämpfte Titel, besiegte Bosse, erledigte Missionen und so weiter. Mit diesen Daten schaltet der Spieler exklusive Waffen und Rüstungen in **Guild Wars 2** frei. Mit anderen Worten: Es gibt Items im Nachfolger, die man ausschließlich über seine Erfolge in **Eye of the North** bekommt! Auf diese Weise wollen wir die investierte Spielzeit, die Energie unserer Fans bewahren und in **Guild Wars 2** übertragen. Das bedeutet natürlich auch, dass **Eye of the North** nicht das Ende von **Guild Wars** markiert! Wir unterstützen die Spiele auch weiterhin mit Live-Inhalten, Events und Updates. Ob **Eye of the North** die einzige Erweiterung dieser Art bleibt oder ob wir das in Zukunft fortsetzen, wissen wir derzeit auch noch nicht so genau."

Was Jeff Strain über **Guild Wars 2** zu erzählen hat, erfahren Sie auf Seite 47.

10 Fakten zu Guild Wars 2

Hier finden Sie alle Informationen zum heiß ersehnten zweiten Teil. Erfahren Sie, warum Guild Wars 2 vor klugen Einfällen nur so strotzt!

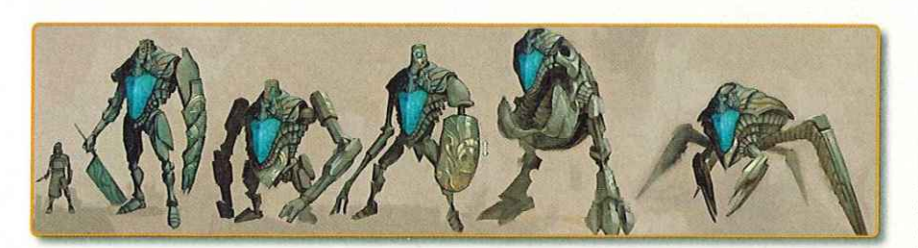


1. Offene, persistente Spielwelt

Die wichtigste Neuerung in **Guild Wars 2** betrifft die Welt, die man sich erstmals mit allen anderen Spielern teilen wird – genau so wie in anderen (kostenpflichtigen!) Online-Rollenspielen! Konkret bedeutet das, Sie treffen auch außerhalb der Städte auf Mitspieler, können jederzeit Gruppen bilden und gemeinsam Aufgaben meistern. Instanzierung kommt nur noch in bestimmten Quests und Missionen zum Einsatz. Trotzdem – und darauf legen die Entwickler großen Wert – mutiert **Guild Wars 2** deshalb nicht zu einem x-beliebigen Online-Rollenspiel! Sinnentleertes Monster-Belagern, generische Sammelquests und das Wegschnappen von Beute will man vermeiden. Lange Laufwege fallen ebenfalls flach, denn die Schnellreise per Übersichtskarte funktioniert auch in **Guild Wars 2**.

2. Welten anstelle von Servern

Damit man sich nicht gegenseitig auf die Füße tritt, wird jeder neue Charakter einer sogenannten Welt zugeteilt. Der große Unterschied zur starren Servereinteilung vieler Konkurrenzprodukte: Die Charakterdaten von **Guild Wars 2** werden global verwaltet und in einer großen Sammeldatenbank gespeichert. Deshalb können Sie auf Wunsch jederzeit zwischen den Welten hin und her wechseln, sodass Sie nicht befürchten müssen, auf einem anderen Server zu landen als Ihre Freunde. Zwischen den Welten finden außerdem spezielle PvP-Schlachten statt (mehr dazu in Punkt 5).



3. Bewegungsfreiheit und flottere Kämpfe

Das wurde aber auch Zeit: **Guild Wars 2** bietet eine direktere Charakterkontrolle! Sie schwimmen, springen und klettern, um die neue Spielwelt zu erforschen. Die Kamera rückt näher an Ihre Spielfigur heran, dadurch wirken die Gefechte noch spannender. Das neue Kampfsystem soll die taktische Tiefe des Vorgängers beibehalten, kommt aber mit deutlich weniger Skills aus, damit es Einsteiger nicht überfordert. Anhand gut erkennbarer Auswirkungen soll man Talente auch im Eifer des Gefechts und ohne das Lesen eines Beschreibungstextes erfassen können. Insgesamt muten die Kämpfe sicher actionreicher an.

4. Gewaltige Events

Quests und instanzierte Missionen gab es schon in den Vorgängern, daher fügt **Guild Wars 2** einen neuen Aufgabentyp hinzu: Die sogenannten Events (Ereignisse). Ein Event ist eine dynamische Quest-Reihe und kann jederzeit in einer Zone der persistenten Spielwelt beginnen. Vereinfachtes Beispiel: Ein Drache zerstört die wichtige Stadtbrücke. Alle Spieler in der Zone, egal ob in einer Gruppe oder nicht, können das Biest nun bekämpfen. Sollte der Angriff scheitern, versuchen Nichtspielercharaktere aus der Stadt, die Brücke wieder aufzubauen. Dabei müssen Sie sie vor Räubern schützen. Alle Spieler, die sich daran beteiligen, erhalten am Schluss eine Belohnung wie bei normalen Quests. Solche dynamischen Events laufen in riesigen Maßstäben ab und überschneiden sich sogar. Jeff Strain beschreibt es mit den knappen Worten: „Überall in der Welt wird etwas los sein!" Normale Quests sind für Solospieler ausgelegt und passen ihren Schwierigkeitsgrad an, sobald man sich in einer Gruppe befindet.

5. Spieler-gegen-Spieler (PvP)

Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe (PvP) sind auch in **Guild Wars 2** ein wichtiger Bestandteil. Reine PvP-Avatare gibt es darin nicht mehr, man spielt nur noch mit einem Rollenspielcharakter. Brandneu: PvP-Schlachten zwischen den Welten (mehr über die Welten lesen Sie in Punkt 2)! Es gibt spezielle, offene PvP-Gebiete, in denen sich Spieler unterschiedlicher Welten bekämpfen und um strategische Positionen streiten. Die so entstehenden Schlachten sollen riesig sein, da jeder Spieler locker und unverbindlich mitmischen darf. Aus Liebe zum E-Sport und als Alternative zum lockeren Welten-PvP gibt es auch wieder Gildenkämpfe (GvG). Damit dieser Modus fair bleibt, werden alle teilnehmenden Spieler vorübergehend auf die gleiche Stufe gebracht. Man erhält also sämtliche Talente, Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände, um mit seinem Team und seinen Gegnern gleichzuziehen.

6. Ausgiebige Charakterentwicklung

Gerade mal 20 Charakterstufen kann der Spieler in den Vorgängern erreichen – vielen ist das zu wenig. Die Levelgrenze wird daher in **Guild Wars 2** drastisch angehoben; laut Jeff Strain denke man sogar darüber nach, sie gleich komplett wegzulassen. Sicher ist, dass man mit dem Aufleveln seines Charakters für mehrere Hundert Stunden beschäftigt ist. Ob auch klassische Attribute wie Stärke, Beweglichkeit und Vitalität zum Einsatz kommen? „Wissen wir noch nicht", erwidert Strain. Auch über Reittiere möchte er noch kein Wort verlieren. Dafür bestätigt man uns, dass **Guild Wars 2** ein „robustes" Handwerkssystem enthält. Zudem sollen Ausrüstungsgegenstände wie Waffen und Kleidung eine deutlich wichtigere Rolle einnehmen und nicht mehr an Klassen gebunden sein- das war in **Guild Wars 1** noch komplett anders.

10. Keine laufenden Kosten

Eine riesige, persistente Welt. Hunderte Stunden reine Spielzeit allein für die Charakterentwicklung. Offenes Welten-PvP. Zonenübergreifende Großereignisse. Moderne Grafik. Und noch vieles mehr ... Was fehlt also? Die monatliche Gebühr! Die Profis bei Arenanet versprechen auch für **Guild Wars 2**: Einmal das Spiel kaufen, einmal aktivieren – und spielen, so viel man möchte, ohne jemals wieder etwas bezahlen zu müssen. Da muss sich die Konkurrenz warm anziehen!

7. Begleiter und „Side-Kicking"

Die Helden und Gefolgsleute aus **Guild Wars 1** haben ausgedient. Stattdessen kann jeder Spieler maximal einen Begleiter dabeihaben, der aber keinen Slot in einer Gruppe belegt. Die Entwickler lassen Ihnen nämlich die Wahl, einen Teil Ihrer Kräfte lieber in einen Begleiter statt in Ihre Spielfigur zu investieren – beispielsweise in ein Pet oder einen Helden wie in **Nightfall**.

Zudem wird **Guild Wars 2** ein Side-Kicking-System ähnlich dem aus **City of Heroes** beinhalten. Dabei passen sich die Eigenschaften eines niedrigstufigen Charakters denen eines hochstufigen Spielers in der gleichen Gruppe an. Das ist nützlich, wenn man gemeinsam Quests lösen oder schon früh im Spiel am großen Welten-PvP (lesen Sie mehr dazu Punkt 5) teilnehmen möchte.





8. Überarbeitete Grafik-Engine

Guild Wars besitzt auch unter Grafikfetischisten einen exzellenten Ruf: Arenanets selbst entwickelte Engine punktet mit enormer Weitsicht, niedrigen Hardware-Anforderungen und sehr kurzen Ladezeiten. Diesem Grundsatz bleiben die Entwickler bei **Guild Wars 2** treu! Da die Grafik zum Zeitpunkt der Veröffentlichung aber top-aktuell sein muss, schreibt Arenanet einen Großteil ihrer Engine von Grund auf neu, fügt ihr neue Eigenschaften wie ausgefeilte Lichteffekte, deutlich erhöhte Polygonmengen und stark verbesserte Texturen hinzu. Über DirectX-10-Unterstützung wollte man sich zwar nicht äußern, jedoch halten wir sie für sehr wahrscheinlich. Bislang existieren noch keinerlei Screenshots zu **Guild Wars 2**.

9. Rassen und Klassen

In **Guild Wars 2** dürfen Sie neben Menschen auch aus mehreren Rassen wählen. Zwei davon, die Asura und die Norn, feiern ihren Auftritt bereits in **Eye of the North**, außerdem kommt noch ein Volk namens Sylvari hinzu. Interessant für Kenner der Vorgänger: Sogar die Charr, ehemals Feinde der Menschen, dürfen Sie spielen! Da sich alle Völker gegen eine neue Bedrohung vereinen, gibt es weder Fraktionen noch eine Einteilung in Gut oder Böse.

Rassen bestimmen nicht nur das Aussehen, sondern vor allem die Fähigkeiten des Charakters. Die Norn können sich beispielsweise in eine Bärenform mit ganz neuen Eigenschaften und Talenten verwandeln. Über die Klassen möchte Arenanet nichts verraten, doch lässt man sich – so Jeff Strain – von denen der Vorgänger inspirieren.

Die Guild-Wars-Saga

Drei Spiele gibt es, ein Add-on kommt bald und ein Nachfolger ist auch schon in Sicht. Hier beleuchten wir nochmal die Zusammenhänge der Spiele.

GUILD WARS PROPHECIES
TEST IN AUSGABE 07/05, WERTUNG: 90
Sechs coole Klassen, eine riesige Spielwelt, viele PvP-Modi – das erste **Guild Wars** avancierte zum Hit.



GUILD WARS FACTIONS
TEST IN AUSGABE 07/06, WERTUNG: 86
Kapitel zwei brachte frische Missionstypen, neue Klassen und einen saftigen Schwierigkeitsgrad.



GUILD WARS NIGHTFALL
TEST IN AUSGABE 01/07, WERTUNG: 84
Das dritte Kapitel bot eine lange Story, neue Klassen und ein einsteigerfreundliches Heldensystem.





NACHGELEGT Dungeons spielten in Guild Wars bislang nur eine kleine Rolle.

Guild Wars Eye of the North

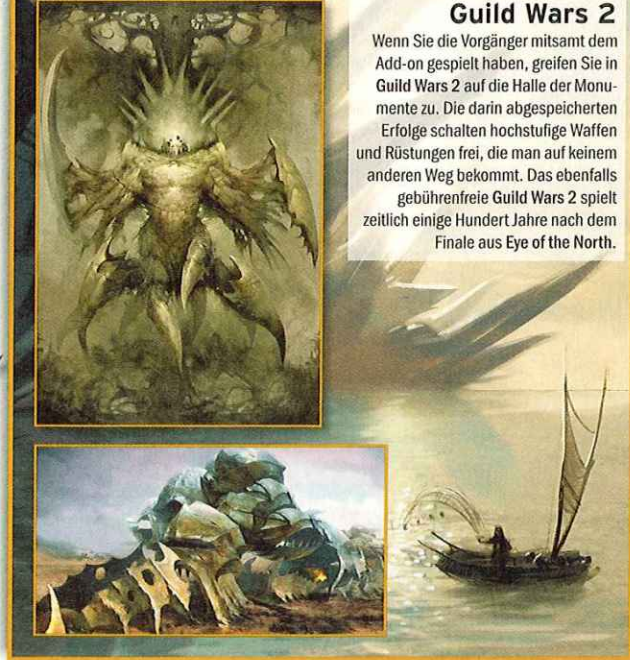
Ob **Prophecies**, **Factions** oder **Nightfall** – bereits eines der Kapitel reicht aus, um die hochstufigen Inhalte von **Guild Wars Eye of the North** zu genießen. Das kostenpflichtige Add-on umfasst neben neuen Waffen, Titeln und Skills vor allem 18 knifflige Dungeons für **Guild Wars**-Profis. Ihre Erfolge werden in der Halle der Monumente gespeichert; das ist wichtig für **Guild Wars 2**. Zudem führt das Add-on bereits die neuen Feinde und Rassen des Nachfolgers ein.

WALDGEIST



Die neugierigen, aber gutherzigen Sylvari sind eine spielbare Rasse in Guild Wars 2.





Guild Wars 2

Wenn Sie die Vorgänger mitsamt dem Add-on gespielt haben, greifen Sie in **Guild Wars 2** auf die Halle der Monumente zu. Die darin abgespeicherten Erfolge schalten hochstufige Waffen und Rüstungen frei, die man auf keinem anderen Weg bekommt. Das ebenfalls gebührenfreie **Guild Wars 2** spielt zeitlich einige Hundert Jahre nach dem Finale aus **Eye of the North**.

◀ **MALERISCH** Noch gibt es keine Screenshots von **Guild Wars 2**. Konzeptzeichnungen wie diese lassen jedoch die Fantasie der Grafiker erahnen. Bei der Gestaltung von Gegnern und der Spielwelt hat Arenanet schon häufig erormes Talent bewiesen.

FELIX SCHÜTZ



Anfangs war ich besorgt. Würde **Guild Wars 2** *zu einem typisch-traditionellen Online-Rollenspiel mutieren? Seit dem Gespräch mit Arenanet weiß ich aber: Hier entsteht ein genial konzipierter Nachfolger, der seinen Namen verdient. Und das Add-on verkürzt mir sogar die lange Wartezeit. Bravo!*

Entwickler: Arenanet
Anbieter: NC Soft/Flashpoint
Termin Eye of the North: 3. Quartal 07
Termin Guild Wars 2: Nicht bekannt

JEFF STRAIN ÜBER GUILD WARS 2

PC Games: Wie wollt ihr das nur hinbekommen? Eine so komplexe Welt aufbauen, die sich alle Spieler teilen, und trotzdem keine monatlichen Gebühren verlangen?

Strain: (lacht) „Eine sehr gute Frage! Interessanterweise glauben viele Leute, dass die komplett instanzierte Spielwelt der Grund war, warum wir für Guild Wars 1 keine monatlichen Gebühren verlangen mussten. Das ist schlichtweg falsch! Das Vorhandensein oder Fehlen einer persistenten Welt ist überhaupt nicht ausschlaggebend für die laufenden Kosten, die für den Erhalt eines Online-Rollenspiels anfallen."

PC Games: Wie meinst du das?

Strain: „Was wirklich zählt, sind die innovativen Technologien, die wir für Guild Wars 1 erschaffen haben. Sie erlauben es uns, die Betriebskosten niedrig zu halten, was sich dann in dem riesigen Vorteil – dem Fehlen von Gebühren – für den Spieler auszahlt. Wir halten daher an unserem Konzept für Guild Wars 2 fest: Sobald das Spiel erhältlich ist, beginnen wir mit der Arbeit an weiteren Inhalten. Solche, bei denen sich der Spieler selbst aussuchen darf, ob er sie haben möchte oder nicht. Vielleicht sind das Add-ons oder ganze Kampagnen oder aber kostenpflichtige Online-Erweiterungen, wir wissen das selbst noch nicht so genau. Was jedoch ganz sicher ist: Wir erbringen natürlich auch in Guild Wars 2 wieder die gleichen umfassenden Support-Leistungen, die unsere Fans mittlerweile gewohnt sind!"

PC Games: Wir hatten immer das Gefühl, dass Ausrüstung keine allzu große Rolle in Guild Wars spielt, damit das PvP immer fair bleibt. Wie ist das jetzt im Nachfolger?

Strain: „Ausrüstung nimmt eine deutlich wichtigere Rolle in Guild Wars 2 ein. Man findet jede Menge cooler Gegenstände, die einen wirklich in der Charakterentwicklung weiterbringen. Warum das in Guild Wars 1 noch anders war, lag eben daran, dass wir den PvP ganz auf das Können des Spielers ausgelegt haben. Niemand sollte im Vorteil sein, nur weil man mehr Zeit in dem Spiel verbracht hat als andere. Dieses Problem lösen wir in Guild Wars 2 einfach anders: Im Welten-PvP werden sich die Spieler in Ausrüstung und Level deutlich voneinander unterscheiden – das ist auch völlig okay so. Im GvG gleichen wir die Charakterwerte, Talente und Ausrüstung der Spieler jedoch entsprechend an, damit alle dieselben Chancen haben. So ist auch der E-Sport-Anspruch für aufwendige Turniere gesichert! Da Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe also wieder sehr fair geraten, können wir uns bei den Gegenständen auch so richtig austoben."

PC Games: Wie weit seid ihr schon im Entwicklungsprozess?

Strain: „Oh, wir stehen noch ganz am Anfang! Guild Wars 2 befindet sich erst seit Beginn dieses Jahres in der Entwicklung. Zwar haben wir schon eine ziemlich genaue Vorstellung, in welche Richtung es geht, aber trotzdem gibt es noch eine Menge Details, die wir erst im Laufe des Entwicklungsprozesses festzurren können."

PC Games: Habt ihr schon einen Veröffentlichungstermin geplant?

Strain: „Wie jedes gute Online-Spiel ist der Release-Termin für uns erst mal nicht so wichtig wie der Termin für die offene Beta. Erst wenn wir öffentlich testen können, bekommen wir das nötige Feedback, um dem Spiel bis zur Herausgabe noch Feinschliff zu verpassen und es zu vervollkommnen. Aktuell ist es unser Ziel, in der zweiten Jahreshälfte 2008 in die offene Beta-Phase einzutreten. Danach nehmen wir uns die nötige Zeit, um das Spiel zu polieren und zu perfektionieren. Erst dann geben wir einen Release-Termin bekannt."



»Eine persistente Welt hat keinen Einfluss auf die Kosten eines Online-Rollenspiels!«

Jeff Strain, Gründungsmitglied von Arenanet

BLITZKRIEG Von einem Hochhaus aus erleben Sie das Getöse im New Yorker Hafen, als deutsche Luft- und See-Einheiten die Stadt stürmen.

Turning Point

Fall of Liberty | Die USA erwischt es eiskalt: Nazi-Deutschland rückt in New York ein – Sie schließen sich dem amerikanischen Widerstand an.

Man könnte es als geschmacklos abtun, wenn Computerspieler heute virtuell an Orte zurückkehren, an denen Kriege tobten. Doch niemand kann bestreiten, dass sich genau diese Schauplätze für dramatische Inszenierungen in Filmen, Büchern und Spielen eignen und eine unbeschreibliche Faszination auf das Publikum ausüben. Aber das Thema wurde bei Computerspielen überstrapaziert, neue Ideen sind gefragt. Die Entwickler von Spark Unlimited greifen daher in dem Ego-Shooter **Turning Point: Fall of Liberty** den Schmetterlingseffekt auf: Was wäre passiert, wenn Winston Churchill einen Unfall im Jahr 1931 nicht überlebt hätte?

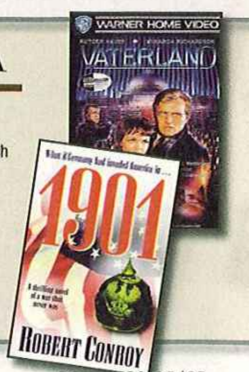
Dieses – im globalen Maßstab gesehen – kleine, scheinbar unbedeutende Ereignis krempelt den Geschichtsverlauf komplett um, verkehrt ihn regelrecht ins Gegenteil. Der an Winston Churchills Platz rückende Premierminister hat nicht den Schneid, die amerikanische, kanadische und britische Regierung zu einen und deren Truppen geschlossen zu mobilisieren – mit verheerenden Auswirkungen: Der D-Day, der den endgültigen Niedergang des Dritten Reiches einläutete, findet nie statt. Nazi-Deutschland unterjocht ganz Europa und steigt zu nie gekannter Stärke auf. Wenige Jahre später steht die erstarkte Nazi-Streitmacht jäh vor der amerikanischen Ostküste ...

Sie kommen: Die Invasion

Im Spiel sind Sie als deutsch-amerikanischer Bauingenieur Danny Carson gerade zur Inspektion auf einem im Bau be-

SPIELE, FILME UND BÜCHER ZUM THEMA

- **War Front: Turning Point | Echtzeit-Strategie | 2007**
  Hitler stirbt in den frühen Kriegsjahren, in Deutschland wächst der Widerstand. Kämpfe mit abgedrehten Spezialwaffen.
- **Übersoldier (dt.) | Ego-Shooter | 2006**
  Der deutsche Offizier Karl Stolz stirbt, wird bei Experimenten wiederbelebt und rächt sich an seinen Erschaffern.
- **Rush for Berlin | Echtzeit-Strategie | 2006**
  Wettlauf der Alliierten und der Roten Armee um die Eroberung Berlins, inklusive Prototypen im Einsatz.
- **Vaterland | 1994 | ISBN: 978-3453072053 | Robert Harris**
  Berlin 1964. Nazi-Deutschland ist Siegermacht, der nahende Besuch des US-Präsidenten soll den kalten Krieg beenden. Doch im Hintergrund ist eine Verschwörung im Gange, der Kommissar März auf der Spur ist. Als Buch und Film erhältlich.
- **1901 | 2003 | ISBN: 978-0891418436 | Robert Conroy**
  Was wäre, wenn Deutschland Amerika zu Beginn des 20. Jahrhunderts angegriffen hätte und Berühmtheiten wie Teddy Roosevelt oder Douglas MacArthur in den Kampf gezogen wären?





▲ **ZUGRIFF** Wir wurden entdeckt, Fallschirmjäger gehen in Stellung.
▼ **LUFTLANDUNG** Zeppeline laden Hunderte Infanteristen über den Dächern von Manhattan ab.

DIE INVASIONS-TRUPPEN

Angriffsluftschiff Als Deutschland Lufthoheit über Europa erlangte, entwickelte die Luftwaffe dieses als Langstrecken-Transporter zur Bodenunterstützung und Überwachung einsetzbare, äußerst effiziente Vehikel. Die bis zu 20 Fallschirmjäger an Bord dienen als schnelle Eingreiftruppe.

Fallschirmjäger Die Erfolge der Fallschirmjäger in Europa spornte die Militärführung an, die Truppen und deren Technik weiter zu verbessern. Die Kämpfer springen aus Zeppelinen oder seilen sich von Luftschiffen ab.

Offizier Offiziere führen mehrere Soldaten an. Ihr Tod bringt die Untergebenen kurz aus dem Konzept, was der Spieler ausnutzen sollte. Bewaffnung: Pistolen und MP50.

findlichen Hochhaus mitten in Manhattan, als die erste Invasionswelle über die Stadt hereinbricht. Von hier beobachten Sie das überwältigende Schauspiel: Schlachtschiffe und kleinere Marine-Einheiten nehmen den New Yorker Hafen unter Feuer, die Hauptstreitmacht kommt durch die Luft. Jagdmaschinen heulen durch die Häuserschluchten, Bombenteppiche gehen auf die Stadt nieder. Kurz darauf tauchen Zeppeline auf, den Bauch voll Fallschirmjäger, die zu Hunderten vom Himmel regnen und in die Straßen ausschwärmen.

Die Flucht

Carson will erst mal nur eins: weg von der exponierten Stelle, hinunter in die schützenden

WAHRHEIT & FIKTION: DIE UNTERSCHIEDE

Was wäre passiert, wenn Churchill frühzeitig gestorben wäre? Eine kleine Änderung lässt Realität und Fiktion weit auseinander driften.

REALITÄT | FIKTION

1931

Der Unfall (Realität)
Winston Churchill hat einen Verkehrsunfall. Fortan stützt er sich auf einen Gehstock. Die NSDAP-Reichsleitung zieht ins Braune Haus in München.

Tragischer Todesfall (Fiktion)
Ein Taxi tötet Winston Churchill, als er die 5th Avenue in New York überquert. Sein die Nation aufrüttelnder Kriegsaufruf findet damit nie statt.

1940

Kriegswende
Die Luftschlacht um England scheitert, die Luftwaffe erleidet hohe Verluste. Das erste McDonald's-Restaurant eröffnet in San Bernardino.

Sieg über England
England ergibt sich den Deutschen Truppen. Das Dritte Reich führt seinen globalen Feldzug fort. Noch hat McDonald's gut Lachen.

1941

Eintritt der USA in den Krieg
Japan landet auf den Philippinen und attackiert den Stützpunkt der US-Marine in Pearl Harbor. England und die USA erklären Japan den Krieg.

Deutschland ist Weltmacht
Japan greift die USA nicht an. Das Dritte Reich erstürmt ganz Europa und bringt fortgeschrittene Waffen-Prototypen zur Serienreife.

1952

Nachkriegszeit
Die USA zünden die erste Wasserstoffbombe auf dem Eniwetok-Atoll. Ab Weihnachten gibt es regelmäßige Fernsehsendungen in der BRD.

Deutscher D-Day
Deutsche Streitkräfte landen an der amerikanischen Ostküste und dringen in New York ein. Die Nazi-Propagandasendungen sind wirklich öde.

Wer steckt eigentlich hinter Turning Point?

Das amerikanische Entwicklerteam Spark Unlimited feierte im Dezember 2004 sein Debüt mit **Call of Duty: Finest Hour**, das für Playstation 2, Xbox und Gamecube erschien. Die gezeigten Kriegsschauplätze im Spiel erinnern stark an die Fernsehserie **Band of Brothers** und den Film **Duell: Enemy at the Gates**. Ärger mit Publisher Activision sorgte später für eine 10-Millionen-Dollar-Klage seitens der Entwickler.

EIN TAG IM LEBEN DER ANDEREN

2. JUNI, 7:45

D-DAY Vor Manhattan schälen sich unzählige Luftschiffe aus den Wolken. Die Invasion der Deutschen hat begonnen. Fassungslos starrt ein Arbeiter auf die feindlichen Schlachtschiffe, die die Stadt unter Beschuss nehmen.

2. JUNI, 9:10

... ist entsetzlich! Bomberverbände zerstören unsere wunderschöne Stadt ... keine Chance ... US-Armee ... nicht vorbereitet ... Angriff nichts entgegenzusetzen ...

2. JUNI, 16:25

... entlang der Ostküste toben schwere Gefechte ... Washington D.C. unter deutscher Kontrolle ... Invasoren rücken weiter vor ... Präsident des Amtes enthoben ...

2. JUNI, 17:32

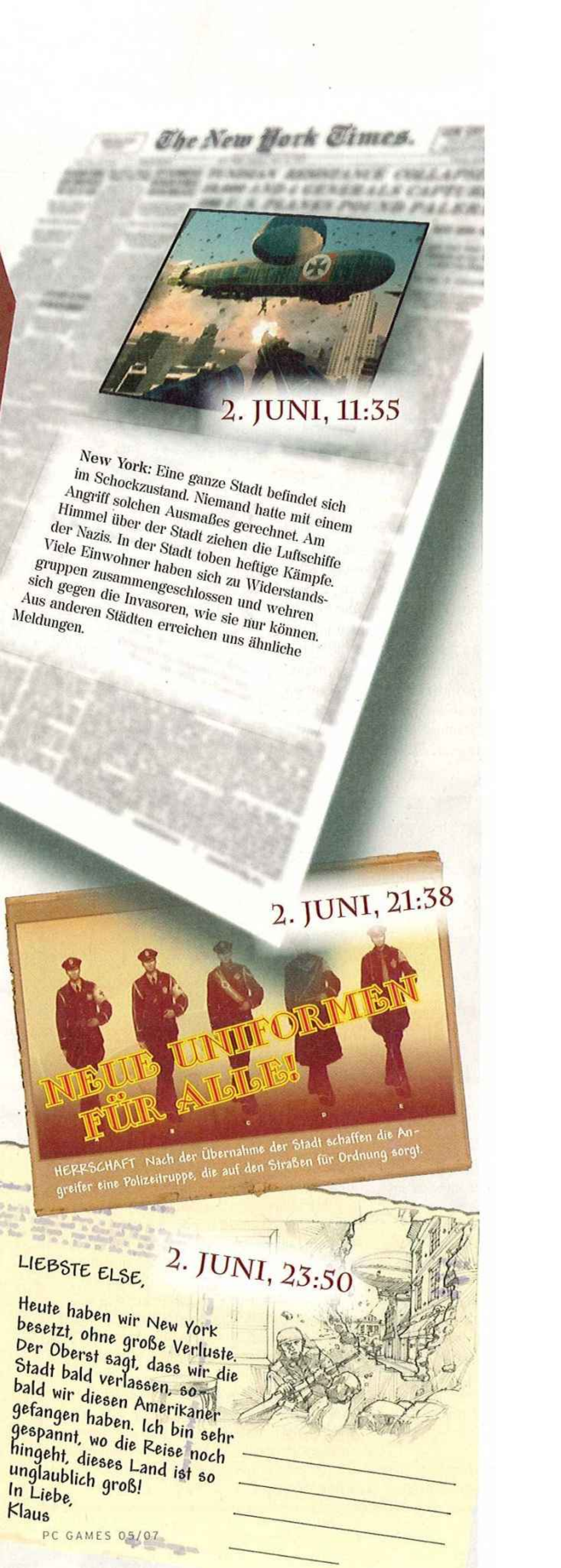
SCHLACHTPLAN Im Jahre 1952 landen die deutschen Truppen an der Ostküste der U.S.A.. Ohne den Widerstand der vollkommen überraschten amerikanischen Streitkräfte besetzen die Invasoren Philadelphia, Washington und New York.

2. JUNI, 18:15

... berichten Quellen von dem brutalen Vorgehen der Besatzer gegen jede Art von Widerstand ... noch immer kämpfen einige wenige Amerikaner gegen das Regime ... der neue Präsident mahnt zu Ruhe und Ordnung ...

2. JUNI, 19:43

BESATZER Truppen marschieren vor dem Weißen Haus in Washington auf. Die Stadt wurde von den Deutschen komplett überrannt.



New York: Eine ganze Stadt befindet sich im Schockzustand. Niemand hatte mit einem Angriff solchen Ausmaßes gerechnet. Am Himmel über der Stadt ziehen die Luftschiffe der Nazis. In der Stadt toben heftige Kämpfe. Viele Einwohner haben sich zu Widerstandsgruppen zusammengeschlossen und wehren sich gegen die Invasoren, wie sie nur können. Aus anderen Städten erreichen uns ähnliche Meldungen.

HERRSCHAFT Nach der Übernahme der Stadt schaffen die Angreifer eine Polizeitruppe, die auf den Straßen für Ordnung sorgt.

LIEBSTE ELSE,

Heute haben wir New York besetzt, ohne große Verluste. Der Oberst sagt, dass wir die Stadt bald verlassen, sobald wir diesen Amerikaner gefangen haben. Ich bin sehr gespannt, wo die Reise noch hingeht, dieses Land ist so unglaublich groß!
In Liebe,
Klaus





ALTE ZUKUNFTSVISION Bis in die 50er-Jahre hat sich das Kriegsgerät entsprechend weiterentwickelt.



KAMPFPLATZ Die urbane Umgebung bietet unter anderem bekannte Gebäude, die in Schutt und Asche enden.

Straßen. Doch eine Explosion reißt ihn zu Boden, schleudert den Rest des Bautrupps in die Tiefe – das Treppenhaus ist getroffen, Trümmer versperren den Weg. Auf der Suche nach einem anderen Fluchtweg kraxeln Sie über Baugerüste und Dächer nach unten, weichen Tieffliegern aus und wehren sich gegen die Landungstrupps, die sich aus einem der gepanzerten Angriffsluftschiffe abseilen. Zum Glück erfahren Sie Unterstützung von den Insassen der umliegenden Häuser und so schaffen Sie es schließlich bis zum Boden.

Amerikanischer Widerstand

Ähnlich dem französischen Realpendant organisiert sich im Untergrund Widerstand, dem Sie sich im Verlauf des Spiels anschließen. Um gegen die Besatzer vorzugehen, schleichen Sie, Sie verkleiden sich oder sabotieren Militäranlagen, sogar im Team. In actionreichen Abschnitten geht richtig die Post ab, wobei visionäre Versionen an Kriegsausrüstung und -maschinerie zum Einsatz kommen. Der Held wehrt sich gar mit Krav-Maga-Nahkampftechniken. In Sachen Technik gehen die Entwickler keine Kompromisse ein: Für die Optik sorgt die Unreal-Engine 3, für die künstliche Intelligenz ist eine Engine von Kynogon zuständig. (as)

ANSGAR STEIDLE

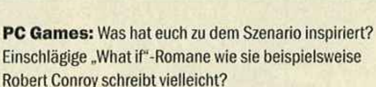


Das frische Szenario, die spannende Hintergrundgeschichte und superbe Grafik – alles spricht dafür, dass wir im Herbst eine echte Spielspaß-Granate in den Händen halten. Verteidigen Sie diesmal Amerika!

Entwickler: Spark Unlimited
Anbieter: Codemasters
Termin: 4. Quartal 2007

INTERVIEW MIT PRODUCER SCOTT J. LANGTEAU

„ES IST ZEIT FÜR EIN NOCH NIE DAGEWESENES SETTING!"



PC Games: Was hat euch zu dem Szenario inspiriert? Einschlägige „What if"-Romane wie sie beispielsweise Robert Conroy schreibt vielleicht?

LANGTEAU: „Ich kann gar nicht mehr mitzählen, wie oft wir bereits die Landung an der Normandie nachgespielt haben ... Es ist einfach Zeit für ein frisches, noch nicht dagewesenes Setting im Zweiter-Weltkrieg-Shooter-Genre! Dabei haben wir uns natürlich ein wenig von einschlägigen Filmen oder Romanen, die solche „What if"-Szenarien beschreiben, inspirieren lassen. Eine direkte Vorlage für **Turning Point: Fall of Liberty** gibt es allerdings nicht."

PC Games: Wie weit dringen die Nazis im Spiel in die USA ein und wo beginnt das Spiel?

LANGTEAU: „Das Spiel beginnt in New York. Der Spieler blickt über die Upper New York Bay, als plötzlich Kriegsschiffe neben der Freiheitsstatue auftauchen und Jagdgeschwader und Tausende von Fallschirmjägern den Himmel verdunkeln. Die Invasion der Nazis findet an der Ostküste statt. Im Laufe des Spiels verschlägt es den Spieler auch an weitere bekannte Wahrzeichen der USA wie in Washington D.C. und später sogar bis Europa."

PC Games: Gibt es auch Kämpfe auf offenem Gelände, am Strand oder nur in Städten?

LANGTEAU: „Der Spieler wird sich an unterschiedlichen, abwechslungsreichen Orten gegen die Nazis zur Wehr setzen. Dabei ist es uns wichtig, den Spielern unverbrauchte und spektakuläre Szenarien zu bieten."

PC Games: Warum gibt es ein komplett eigenständiges Flugzeug- und Einheiten-Design? Wir haben zwar Typen entdeckt, die realen Modellen entfernt ähneln, aber nichts wirklich Bekanntes.

LANGTEAU: „**Turning Point: Fall of Liberty** spielt in einem fiktiven Jahr 1952. Die Nazis haben ihre Kriegstechnologie zum Zeitpunkt des Angriffs auf die USA weiterentwickelt - dabei haben wir uns von vielen echten Plänen wie den Nurflüglern oder mächtigeren Panzern inspirieren lassen und diese in das Spiel integriert."

PC Games: Die Ankündigung spricht genauso von „rasanter Action" wie von „Versteckspielen". Ist es denn mehr action- oder taktikorientiert?

LANGTEAU: „In erster Linie ist **Turning Point: Fall of Liberty** natürlich ein First-Person-Shooter voller Action und Dramatik. Als Untergrundkämpfer ist man aber gelegentlich besser beraten, an den feindlichen Linien vorbeizuschleichen, denn die Besatzer sind deutlich moderner und mächtiger bewaffnet. Zusätzlich werden wir in gewissen Schlüsselsituationen in eine Third-Person-Ansicht umschalten, um beispielsweise realistischere Handgemenge und Faustkämpfe zu ermöglichen."

PC Games: Wird es eine US-Version mit Nazisymbolen geben und eine bereinigte für den deutschen Markt?

LANGTEAU: „**Turning Point: Fall of Liberty** wird in Deutschland in einer bereinigten Version ohne Nazi-Symbolik erscheinen. Für andere Länder können wir zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch keine Aussage treffen."

PC Games: Unterstützt **Turning Point: Fall of Liberty** die DirectX-10-Schnittstelle? Wenn ja, inwiefern?

LANGTEAU: „**Turning Point: Fall of Liberty** nutzt die Unreal-Engine 3 für eine atemberaubende, so noch nie gesehene Grafikpracht. Konkrete Details über Systemanforderungen werden wir aber erst in den kommenden Monaten verraten. Gleiches gilt für den geplanten Mehrspielermodus."

TRAGISCH Auf hoher See ist nicht alles idyllisch. Es warten Freibeuter und andere Gefahren, die ein Schiff schnell in Neptuns Tiefen schicken. Für einen Händler fatal.

MALERISCH Grafisch zählte das Hauptspiel **Die Gilde 2** in seinem Genre zur Oberklasse. Auch das Add-on zaubert wunderschöne Motive auf Ihren Bildschirm.

Die Gilde 2

Seeräuber und Hanse | Im Mittelalter ging es auf See noch rauer zu als heute. Erleben Sie, was es bedeutete, als Pirat oder Händler übers Meer zu schippern.

Die Gilde 2, bunte Mischung aus Lebens- und Wirtschaftssimulation, glänzte im vergangenen Jahr zwar mit interessanten Spielinhalten, hatte aber auch allerlei Fehler an Bord. Patches halfen dem Spiel inzwischen ein wenig auf die Sprünge (siehe Nachtest Seite 115), ein weiterer Flicken ist derzeit in der Mache.

Nichtsdestotrotz arbeitet Entwickler 4Head Studios eifrig am Add-on **Seeräuber und Hanse**, das die nordeuropäischen Meere Nord- und Ostsee hinzufügt. Die Meere dürfen Sie erstmals befahren – Wasserflächen waren im Hauptspiel nicht nutzbar. Sowohl Seeschlachten als auch -handel erwarten Sie. Dafür gibt es in den Charakterklassen Patron und Gauner entsprechende neue Berufe: Fischer und Pirat. Der dritte neue Job ist der des Medicus – den spielen Sie, wenn Sie bisher als Gelehrter unterwegs waren. Logo: Die Professionen bieten Ihnen frische Handlungsoptionen. Spielen Sie etwa einen Freibeuter, haben Sie Piratenbräute unter Ihrer Fuchtel, die Sie entweder zur Ablenkung von Wachen einsetzen oder auf den Strich schicken (kein Witz!). Mit der verdienten Knete rüsten Sie Ihr Schiff auf oder kaufen Musketen und Kanonen, um das nächste Kontor zu überfallen. Als Medicus spezialisieren Sie sich eher darauf, Ihren Mitmenschen zu helfen und beschäftigen sich mit Krankheiten und Epidemien. Wer aber auch als Medicus ein wenig Schotter in der Kasse haben möchte, schlägt den Weg des Quacksalbers ein und verkauft Wunderkerzen oder ähnlichen Humbug an gutgläubige Bürger.

Um auf der Karriereleiter nach oben zu kommen, stehen Ihnen diverse Ämter frei. Die erstrecken sich bis zur Reichsebene und umfassen zum Beispiel Kardinal und König. Neu dabei ist, dass die Positionen nun nicht mehr frei sein müssen. Möchten Sie etwa als König auf dem Thron Platz nehmen, steht die brutale Option des Königsmordes der des mühseligen Hocharbeitens gegenüber.

Die anspruchsvolle Kampagne startet in Danzig (damals preußisch, heute Polen), das bis zum Niedergang der Hanse (die bestand von Mitte des 12. bis zur Mitte des 17. Jahrhunderts) eines der bedeutendsten Mitglieder des Kaufmanns- und Städtebundes war. Drei der vier Kapitel befassen sich mit den neuen Berufen: Sie bekommen immer wieder Aufgaben, arbeiten nicht mehr ziellos vor sich hin. Das vierte Kapitel spielt in Hamburg – was an der Elbe, an der Alster, an der Bill' alles passiert, möchten wir noch nicht verraten ... Fein: Freunde des freien Spiels finden vier neue Karten vor. Zusammen mit der Kampagne erwarten Sie etwa 20 Stunden Spielzeit. (web)

Randgeräusche

Nicht nur mehr und größere Inhalte zählen, auch Details sind wichtig:

Heiratsvermittler

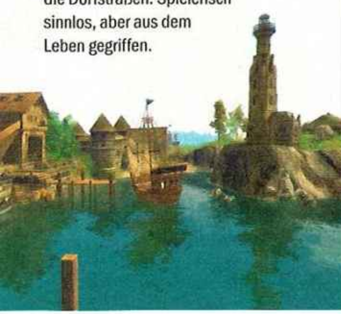
Im Hauptspiel mussten Sie sich selbst auf die Suche nach der Frau Ihrer Träume machen. Im Add-on greift Ihnen ein Heiratsvermittler unter die Arme und peppt Ihr Liebesleben auf.

Stinker

Die Stinkbombe werten die Entwickler auf. Sie hält nun alle Nichtspielercharaktere von Orten wie etwa dem Gericht fern. Passenderweise besitzen sie nur die Fischer.

Trunkenbold

Falls Sie mit Ihrem Charakter die Taverne aufsuchen und mal einen über den Durst trinken, torkelt er später betrunken über die Dorfstraßen. Spielerisch sinnlos, aber aus dem Leben gegriffen.



SEBASTIAN WEBER 

*Die neuen Spielinhalte ergänzen das Spiel sinnvoll und machen einen guten Eindruck, die Grafik der **Gilde** sieht noch immer spitze aus. Wenn die Entwickler es diesmal schaffen, ein Produkt abzuliefern, das nicht so fehlerbehaftet ist wie das Hauptspiel, steht eine gute Wirtschaftssimulation ins Haus.*

Entwickler: 4Head Studios
Anbieter: Jowood / Deep Silver
Termin: 27. April 2007



ABENTEUER IN SERIE Der Rollenspielpart des Mehrspielermodus umfasst 15 große Questreihen. Nach Release veröffentlichen die Entwickler weitere Inhalte.

ENTWEDER ... ODER Jeder Spieler kann bis zu fünf Mehrspielercharaktere anlegen. Bei der Heldenerstellung entscheidet man zwischen kooperativem Rollenspiel und PvP.

FREIE WAHL Während PvP-Charaktere der Fairness zuliebe vordefiniert sind, kann man die Rollenspielcharaktere weiterentwickeln – ohne Levelgrenze!

Two Worlds

Was hat dieses Rollenspiel, was Gothic 3 und Oblivion fehlt? Einen richtigen Mehrspielermodus!

FAIR Der Schwierigkeitsgrad der Quests passt sich dynamisch an die Größe der Spielergruppe an.

Mit Riesenschritten stapft das Edel-Rollenspiel **Two Worlds** seiner Fertigstellung entgegen. Mittlerweile ist auch der lange versprochene, in Rollenspielen höchst seltene Mehrspielermodus funktionstüchtig. Hier lesen Sie, was ihn so besonders macht!

Heldenzeit

Wie bereits vermutet, ähnelt der Mehrspielermodus in seinen Grundzügen dem erfolgreichen Online-Rollenspiel **Guild Wars**. Zunächst erstellt sich der Spieler einen Mehrspielercharakter, der entweder für kooperatives Rollenspiel oder für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe gedacht ist. Das ist wichtig, da ein Held später nicht mehr zwischen den Spielmodi wechseln kann.

Für Rollenspielcharaktere folgt nun die Klassenwahl – ein Unterschied zur Einzelspielerkampagne, in der man seinen Avatar frei über ein Talentesystem entwickelt. Auch Rasse, Geschlecht und Aussehen darf man nur im Mehrspielermodus selber festlegen. Als Klassen kommen unter anderem Schwerttänzer, Waldläufer, Diebe und Magier zum Einsatz. Letztere dürfen aus fünf Magieschulen schöpfen: Feuer, Erde, Luft, Wasser, Nekromantie (Toten-, Geisterbeschwörung). Rollenspielcharaktere landen danach in der Stadt Tharbakin, im späteren Spielverlauf besucht man außerdem noch die Orte Qudinar und Cathalon. Anfangs besitzt man nur Grundfähigkeiten, die jedoch mit entsprechenden Levelaufstiegen durch weitere Talente ergänzt werden.

Über das Rollenspiel ...

Städte dienen wie in **Guild Wars** als zentrale Anlaufstelle für die Spieler. Hier wird gequatscht, gehandelt und eingekauft, so wie es sich gehört. Außerdem gibt es dort auch einen privaten Aufbewahrungsort für erbeutete Gegenstände. Hat man sich erst mal eine Spielergruppe angelacht, geht es raus ins Abenteuer: Das bis zu acht Mann starke Team wird in eine eigene Instanz katapultiert, wo man gemeinsam eine Reihe von Quests erledigt. Dabei ranken sich mehrere kleinere Aufgaben um einen großen Hauptauftrag. Produzentin Alexandra Constandache gibt uns ein Beispiel: „In einer der ersten Kampagnen müssen die Spieler ein Dorf vor einem Überfallkommando der Orks schützen. Ist das gelungen, bekommt die Gruppe vom Dorfältesten nähere Informationen zu einem großen Lager der Grünhäute. Die zweite Hauptkampagne besteht demnach darin, dieses Camp zu finden und auszulöschen."

15 solcher Questreihen umfasst der Mehrspielermodus von **Two Worlds** bei Veröffentlichung, später sollen weitere Inhalte folgen. Und: Es fallen keine monatlichen Gebühren an!

... und Arena-Kämpfe

Falls Sie sich zu Beginn einen PvP-Charakter erstellt haben, landen Sie automatisch in der Stadt Ashos. Die Werte der Spielfigur sind vorgegeben, damit alle Kontrahenten in den Arenen die gleichen Chancen haben. Drei Spielmodi – Teamkampf, Attacke und Monsterjagd – sorgen für die nötige Abwechslung. (fs)

FELIX SCHÜTZ 

Ein riesiges Einzelspieler-Abenteuer und noch ein kostenfreier Multiplayer-Modus obendrauf? Das verdient Respekt, Reality Pump! Natürlich muss sich noch zeigen, ob das Angebot an Quests und Spielmodi die Spieler langfristig bei der Stange hält. Mir zuckt es jedenfalls schon angenehm in den Fingern.

Entwickler: Reality Pump Studios
Anbieter: Topware Interactive
Termin: 09. Mai 2007

INTERVIEW MIT ALEXANDRA CONSTANDACHE

„Wir haben noch ein paar Asse im Ärmel."



ALEXANDRA CONSTANDACHE
Produzentin von Two Worlds.

PC Games: Welche Möglichkeiten hat der Spieler bei der Charaktererstellung?

Constandache: „Die sind nahezu unbegrenzt: Neben zwölf verschiedenen Klassen und der Wahl des Geschlechts stehen umfangreiche optische Gestaltungsmöglichkeiten zur Verfügung. Über Parameter wie Brustumfang oder Bein- und Armlänge legt man das allgemeine Erscheinungsbild fest. Beim Gesicht kann der Spieler Merkmale wie Haarfarbe, Frisur oder Augenform und -farbe individuell einstellen."

PC Games: Wie entwickelt man Rollenspielcharaktere?

Constandache: „Die Entwicklung des Charakters im Multiplayer-RPG-Modus erfolgt analog zur der im Einzelspielermodus. Das heißt, es gibt Parameter- und Skillpunkte, die auf die verschiedenen Fähigkeiten verteilt werden können. Eine Levelbegrenzung ist nicht vorgesehen."

PC Games: 15 große Questreihen, das klingt aber nicht gerade nach sehr viel. Wie muss ich mir den Umfang einer solchen Questreihe denn vorstellen?

Constandache: „Eine Mission besteht aus einer Hauptquest sowie sechs bis acht Nebenquests. Über die Spieldauer kann ich leider noch nicht viel sagen, da wir uns mitten in der Testphase befinden. Mit den zum Start des Multiplayer-Modus verfügbaren Quests werden die Spieler erst einmal beschäftigt sein. Ich finde nicht, dass es zu wenige sind. Wir haben das System außerdem darauf ausgerichtet, möglichst kontinuierlich für Nachschub zu sorgen."

PC Games: Wie sieht dieser Nachschub denn aus?

Constandache: „Das hängt natürlich vom Feedback der Spieler ab. Wir müssen jetzt erst einmal abwarten, wie der Multiplayer angenommen wird. Wir sind auf jeden Fall bestens gerüstet und haben noch ein paar Asse im Ärmel. Uns ist es wichtig, mit neuen Inhalten für Leben in Antaloor zu sorgen und den Spielern eine langfristige Spielmotivation zu liefern."

PC Games: Welche Belohnungen bieten die PvP-Kämpfe?

Constandache: „Ich denke, der Reiz am PvP ist das gegenseitige Kräftemessen. Im Arena-Modus geht es darum, mit einer eigenen Kampfstrategie, die unabhängig von Parametern wie Stärke ist, zum Erfolg zu kommen. Das ist zumindest für mich schon einmal Belohnung genug. Außerdem haben wir noch ein Ranglistensystem integriert, das besonders erfolgreiche Krieger gebührend feiert."



METZELEI Wie in jedem guten Action-Rollenspiel erwarten Sie massenhaft Gegner. Im Mehrspieler (rechts oben) geht es gemeinsam in den Kampf.

Loki

Im Bannkreis der Götter | Mit durchdachten Inhalten und ausgefeiltem Mehrspielermodus schickt Entwickler Cyanide Studio Sie durch die Epochen.

Der ägyptische Gott Seth erwacht in einer Pyramide zu neuem Leben. Beseelt vom Zorn auf die Menschheit und die anderen Götter will er nur eins: Rache! Aber Seth hat die Rechnung ohne den Wirt (sprich: Sie!) gemacht. Niemand anderes als Ihre Wenigkeit schlüpft in die Rolle von vier Charakteren aus unterschiedlichen Mythologien, um das wiedererwachte Böse im Keim zu ersticken.

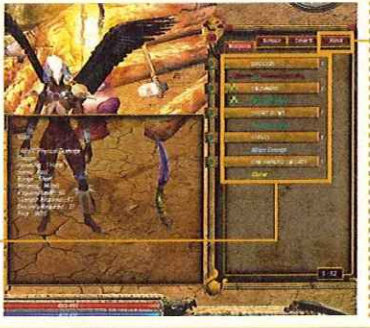
Die Story klingt nicht neu? Stimmt, aber für ein Action-Fest im Stile von **Titan Quest** dient sie allemal – und an diesem Titel orientiert sich **Loki: Im Bannkreis der Götter**. Ergo warten Dutzende Monster darauf, dass Sie sie von ihrem Leid, das Leben heißt, befreien. Zaubersprüche und Gegenstände gibt es zuhauf.

In Sachen Waffen haben sich die Entwickler Neues ausgedacht: So finden Sie besseres Gerät zwar auch bei besiegten Kreaturen, doch können Sie sich Ihre Wunschklinge ebenso vom nächsten Schmied anfertigen lassen. Dazu benötigen Sie allerdings die Einzelteile, Schaft und Klinge etwa. Abhängig von den Eigenschaften, die die Teile besitzen, fällt die Stärke des entstehenden Schnetzelwerkzeugs aus. Es ist ebenfalls möglich, das der Schmied Ihr Equipment in Einzelteile zerlegt, um neue Kombinationen zu basteln. Besitzen Sie etwa eine Großaxt des Infernos, die neben der normalen Zerstörung auch Feuerschaden anrichtet, bekommen Sie dadurch zum Beispiel ein Kopfstück, das dieses Charakteristikum ebenfalls besitzt. Gleiches gilt für Rüstungen, wobei hier nur zwei Bearbeitungsmethoden zur Wahl stehen: Verbessern und Verstärken. Dabei verändert das Schmieden jeweils nur Partien der Rüstung, optisch und in den Werten. Der Preis richtet sich nach der Qualität der Waffe oder Rüstung.

Für den Mehrspielerpart fahren die Entwickler ebenfalls ein paar Nettigkeiten auf. Neben dem üblichen Koop-Modus, in dem Sie mit bis zu sechs Kollegen gegen Monster fighten, bietet das Spiel eine Spieler-gegen-Spieler-Option: Sie treten im Duell gegen einen Mitspieler oder als Team im Challenge-Modus gegen mehrere Kontrahenten an. Möchten Sie Ihren Freunden nicht direkt gegenübertreten, stehen Wettkämpfe wie „Besiege Endgegner X" bereit. Ein eigener Online-Service soll die Wettkämpfe im Internet vor Hackern und Schummlern schützen und als Plattform dienen, um leichter Mehrspielerpartien zu finden. Die Online-Charaktere stehen wie bei den Konkurrenztiteln nicht für die Einzelspielerkampagne zur Verfügung. (web)

Schnell und übersichtlich – das Inventar von Loki

Funktionell
Das Inventar von **Loki** ist sehr überschaubar, Gegenstände sind in Kategorien abgelegt. Per Mausklick auf eine Rubrik bekommen Sie die passende Ausrüstung angezeigt. Die Teile, die Sie noch nicht angesehen haben, sind gekennzeichnet. Farbliche Unterschiede markieren die Abweichungen in der Wertigkeit.



Kiosk-Funktion
Mit der Kiosk-Funktion machen die Entwickler Ihnen das Leben leichter. Jeden Gegenstand, den Sie auf Ihrer Reise einsammeln, aber nicht benötigen, legen Sie im Kiosk ab. Beim nächsten Händler verkaufen Sie diese Ausrüstung per Tastendruck, ohne sich erneut durch das Inventar zu kämpfen. Eine feine Sache, finden wir.

SEBASTIAN WEBER



Was der Entwickler Cyanide Studio mit **Loki** *in der Mache hat, klingt nicht sehr innovativ, aber actionreich. Wenn das Spiel den gleichen Sucht- und Sammelfaktor mitbringt wie die Konkurrenz, haben Fans von Action-Rollenspielen durchaus Grund zur Freude.*

Entwickler: Cyanide Studio
Anbieter: Crimson Cow
Termin: Mai 2007


ABGEDREHT Im Brilliant Forest kämpfen Sie gegen die wunderlichsten Gegner. Hier hilft Magie, um die Unholde zu besiegen.

Dawn of Magic

Wenn mal wieder ein böser Zauberer das Land bedroht, lassen sich sogar Bäckersfrauen und Zigeunerinnen nicht lumpen und nehmen den Kampf auf.

Mit einer Bratpfanne bewaffnet, stapft die übergewichtige Bäckersfrau durch den Wald. Neben ihr klappern die Knochen des von ihr beschworenen Skeletts. Da tauchen auch schon die ersten Feinde auf. Gewaltige Ameisen stürzen sich auf die Heldin, die sich schlagkräftig mit der Pfanne zur Wehr setzt. Ihr Begleiter wirft sich ebenfalls ins Getümmel und lenkt die Krabbeltiere ab. Diese Zeit nutzt die Bäckerin wiederum, um ihre beiden Zaubersprüche vorzubereiten. Ein Paralyse-Spruch, gepaart mit einem herabsausenden Blitz. Das heizt den Ameisen ordentlich ein. Als die Brut besiegt ist, sammelt die dralle Dame die umliegenden Schätze auf und wandert weiter.

Eine Prise frischer Ideen

Dawn of Magic der russischen Entwickler SkyFallen fügt dem Action-Rollenspiel-Genre ein paar neue Ideen hinzu. Allen voran sind da die etwas ungewöhnlichen Charaktere wie die dicke Bäckersfrau, die dralle Zigeunerin und der bebrillte Zauberlehrling zu nennen. Auch dass Sie zwei Zauber beliebig miteinander kombinieren und dadurch sehr interessante Effekte erzielen hebt den Titel von anderen Genre-Vertretern ab. Die Geschichte dreht sich um ein altbekanntes Thema: Ein finsterer Magier bedroht das Land. Ob Sie dem Bösen den Garaus machen oder sich ihm anschließen, bleibt Ihnen überlassen. Auf Ihren Reisen durch die schönen 3D-Gebiete erledigen Sie jede Menge Aufgaben, sammeln Unmengen an Schätzen auf und verbessern Ihren Charakter – genau wie sich das für ein Rollenspiel gehört. Der Inventarbildschirm allerdings lässt aktuell noch Übersichtlichkeit vermissen. Ob die vielen lustigen Ideen und das schnelle Spielgeschehen letztendlich lange genug motivieren, erfahren Sie im Test. (ab)

ANDREAS BERTITS 

Zunächst war ich etwas skeptisch: Schon wieder ein Action-Rollenspiel? Aber bereits nach wenigen Spielminuten war klar, dass **Dawn of Magic** *durch seine vielen neuen Ideen frischen Wind ins Genre bringen könnte. Besonders die Kombination zweier Zauber hat es mir angetan. Ob allerdings die abgefahrenen Charaktere auf Gegenliebe der Spieler stoßen, ist ungewiss.*

Entwickler: SkyFallen
Anbieter: Deep Silver
Termin: 20. April 2007


IM ANFLUG Das an einen chinesischen Drachen erinnernde Monster hat es in sich.

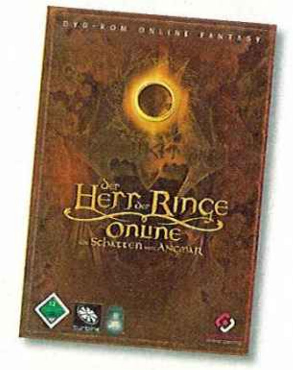

MAGISCH Dem anreitenden Goblin heizen Sie mit zwei Zaubersprüchen ein.

AUF DVD
▌Video

PC GAMES Sneak Peek: Was ist das?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fan-Paket, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:

▌Beta-Key
▌Vollversion des Spiels
▌Von Jeff Anderson signiertes Poster



Wie kann ich mitmachen?

An der Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

Der Herr der Ringe Online

Einen Tag lang spielten fünf Leser das Mittelerde-Rollenspiel. Lesen Sie, was die Gefährten zu berichten haben!

Öfter mal was Neues: Anstatt in unsere Redaktionsräume, entführten wir die Sneak-Peek-Gewinner diesmal nach München, genauer: in das luxuriöse Holiday Inn. Es war Publisher Codemasters, der sich diese Kulisse gewählt hatte, um **Der Herr der Ringe Online** in gebührendem Glanz zu präsentieren. Uns sollte es recht sein – ist ja auch mal ganz schön, sich um nichts kümmern zu müssen. Außerdem waren nicht nur Leute von Codemasters, die Sneak-Peeker und wir vor Ort – Entwickler Turbine entsandte seinen CEO (Chief Executive Officer; Leitender Direktor eines Unternehmens) Jeff Anderson, der den Teilnehmern mit Rat und Tat zur Seite stehen sollte. Optimale Bedingungen für eine gute Sneak Peek! Oder etwa nicht?

Worst Case Scenario

Stellen Sie sich vor, Sie hätten acht High-End-PCs bestellt. Richtige Höllenmaschinen. Und stellen Sie sich nun vor, die guten Stücke gingen auf dem Weg zu Ihnen verloren. Sie haben richtig verstanden: Die Computer für die Sneak Peek wurden nicht geliefert! Um 11 Uhr am Sonntag sind unsere Leser noch ahnungslos, wir hingegen bekommen hinter den Kulissen mit, welchen Aufwand Codemasters und die PR-Agentur Marchsreiter Communications betreiben, um auf die Schnelle noch die nötige technische Ausrüstung zu beschaffen. Es dauert weniger als eine Stunde, bis nicht nur genügend Rechner vorhanden sind, sondern Jeff Anderson höchstpersönlich vor unseren Lesern Platz nimmt und gut gelaunt eine Powerpoint-Präsentation an die Wand projiziert. In rund 20 Minuten bekommen unsere Leser daraufhin – wie gut, dass alle Englisch können! – einen Eindruck der Spielinhalte und Details, die **Der Herr der Ringe Online** ausmachen. Da mittlerweile auch alle PCs liefen,



DENNIS: „Anfangs war ich etwas gefrustet, als ich krampfhaft versuchte, das Crafting-System zu kapieren. Nicht jeder hat **World of Warcraft** gespielt und kennt so was! Mittlerweile gefällt es mir aber echt gut, ich bin ständig auf der Suche nach der nächsten Kupfermine. Die Atmosphäre stimmt auf jeden Fall – wenn Turbine jetzt noch die Kartenfunktion verbessert, kaufe ich es mir!"



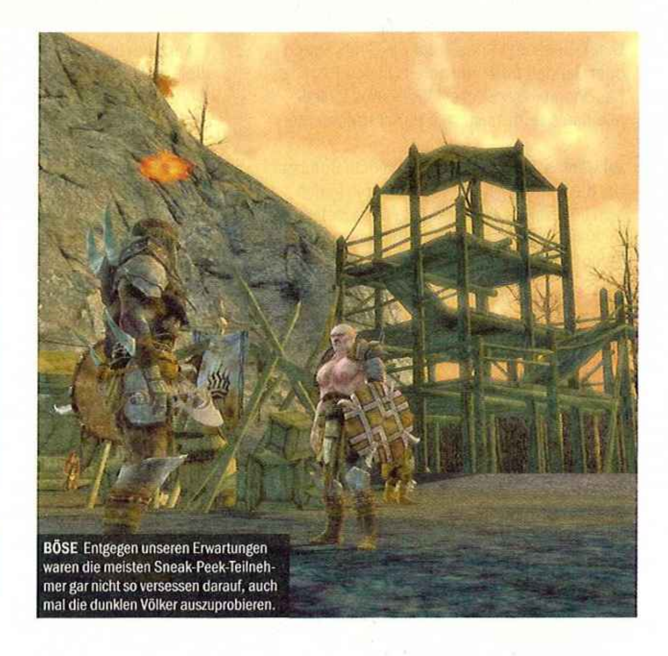
YVONNE: „Schade, dass Chat und Emotes noch nicht richtig funktioniert haben. Auch wünsche ich mir eine Art Leuchtspur oder Markierung der Quest-NPCs auf der Weltkarte. Trotzdem war es einfach toll, in die Welt von **Der Herr der Ringe** einzutauchen. Ich werd's mir holen!"

Das Der-Herr-der-Ringe-Online-Wochenende

20.000 Beta-Keys hatte Codemasters für PC-Games-Leser bereitgestellt, um das Online-Rollenspiel ein Wochenende lang zu testen.



Am 10. und 11. März fanden sich Tausende Spieler in Mittelerde ein, um gemeinsam mit uns in Tolkiens Abenteuerspielplatz einzutauchen. Der Weg dahin war mühsamer als geplant: Die beiden Beta-Server Northmoor und Stybba litten unter teils massiven Stabilitätsproblemen, sodass auch wir einige Stunden den Einwahlbildschirm anstarrten. Tja, so ist es eben manchmal mit den Beta-Versionen! Faire Geste seitens Codemasters: Die 20.000 Keys, die ja eigentlich nur das Wochenende gültig sein sollten, wurden bis zum Ende der Beta (Anfang April) verlängert.



BÖSE Entgegen unseren Erwartungen waren die meisten Sneak-Peek-Teilnehmer gar nicht so versessen darauf, auch mal die dunklen Völker auszuprobieren.

konnte die Sneak Peek noch halbwegs im Zeitplan beginnen.

Legen wir los!

Der erste Schritt nach Mittelerde führt über die Anmeldeseiten von Codemasters: die Account-Erstellung. Das ergibt Sinn, denn die Teilnehmer dürfen sich natürlich ihre Beta-Keys mit nach Hause nehmen. Leserin Yvonne Hermann betritt das Spiel als Erste. Sie grübelt in Sachen Charaktererstellung, kann sich nicht zwischen den vier Rassen – Mensch, Elb, Zwerg und Hobbit – entscheiden. Dann muss es aber doch ein Halbwüchsiger mit Haaren auf den Füßen sein: Yvonne erstellt sich einen Hobbit mit der Laufbahn eines Barden. Daniel Fink klickt sich derweil durch die Klassen: „Es gibt ja nur wenige Magiekundige in Mittelerde. Bin mal gespannt, wie Turbine das gelöst hat!" Daniel spielt damit auf den Hintergrund der Bücher an – Zauberer wie Gandalf oder Saruman sind in der Handlung von **Der Herr der Ringe** nämlich überaus selten und mächtig. „Warum gibt es denn keine blonden Zwerge?", kritisiert Dennis Nakken vom anderen Ende des Tisches. Auch er tobt sich in der Charaktererstellung aus. Daniel versucht derweil einen Namen für seinen Helden zu finden, doch das Spiel zeigt immer wieder an, seine Wahl sei schon vergeben. Daraufhin entdeckt er ein Informationsfenster, das Hilfestellung für die Namensgebung passend zur jeweiligen Rasse gibt. Eine schöne Idee, findet Daniel.

Julius Kuschke kennt die Beta von **Der Herr der Ringe Online** schon in- und auswendig, hat einen Charakter bis weit über Level 30 gespielt. Daher verzichtet er zunächst aufs Spielen und unterhält sich lieber mit uns, den anderen Teilnehmern und natürlich mit Jeff Anderson. Julius liebt das Spiel schon jetzt, rund zwei Monate bevor es erscheint. „Man fühlt sich sofort in die Spielwelt hineingezogen", urteilt er über den atmosphärischen Einstieg. Ob die übrigen Tester das genauso sehen?

Erste Schritte

Ernst Martin, unser fünfter Sneak-Peek-Teilnehmer, betritt das Tutorial mit seinem Heermeister-Menschen. „Oh, was is' jetzt des?", fragt er sich. Er wundert sich über die aufpoppenden Hilfefenster, die Informationen zur Steuerung und den Bildschirmanzeigen bereithalten. Ernst findet sich problemlos zurecht, denn er nimmt sich die nötige Zeit, um die Einsteigertipps durchzulesen. Minuten später

LESERURTEIL

Das sagen PC-Games-Leser über:

Der Herr der Ringe Online

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Lizenz und Atmosphäre



Leser: Bekannte Charaktere wie Gimli, Elrond oder Gandalf trifft man bereits in den Tutorials, das finden unsere Leser klasse. Was einige allerdings vermissen, sind epische Momente.

PC Games: Das Spiel ist frei von dem Bombast, der die Filmtrilogie durchzog. Überall finden sich liebevolle, aber unspektakuläre Details für Kenner der Bücher. Die Atmosphäre ist sehr stimmig, aber auch sehr ruhig.

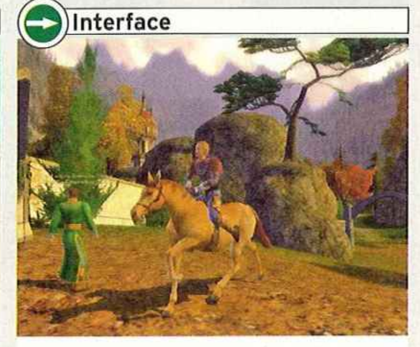
Grafik



Leser: Durchweg positiv gefiel unseren Lesern die Grafik. Sie sei weniger comichaft als die von **World of Warcraft** und setze Mittelerde authentisch und detailverliebt in Szene.

PC Games: Obwohl das Startgebiet von Elben und Zwergen optisch enttäuscht, sind die übrigen Zonen eine Augenweide: tolle Landschaftsdarstellung mit hoher Weitsicht, nette Animationen und schöne Wassereffekte.

Interface



Leser: Das Fehlen von Emotes, das unfertige Chatsystem und die starre Übersichtskarte störte unsere Leser. Dafür loben sie kluge Features wie die Vergleichsansicht von Gegenständen und das Teilen von Quests.

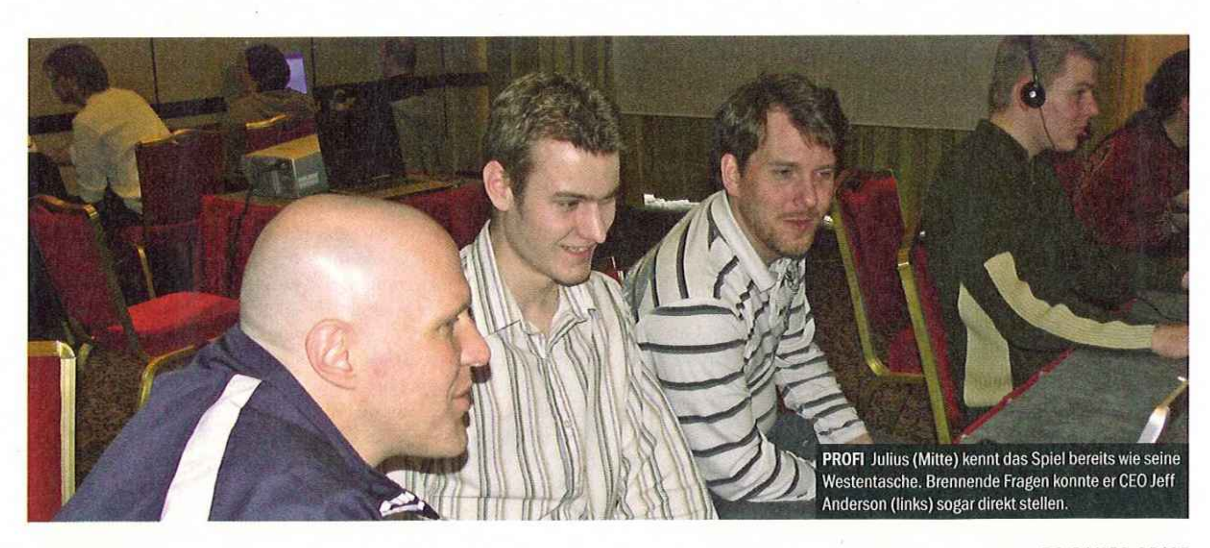
PC Games: Sowohl Chat wie Emotes funktionieren im Endprodukt bestimmt. Die Karte könnte zwar flexibler sein, doch eindeutige Quest-Marker wie in **Guild Wars** wünschen wir uns nicht.

ist er aus einem Gefängnis ausgebrochen, hat mit einer Hobbit-Dame ein Banditenlager in Brand gesteckt und wurde Zeuge, wie ein berittener Nazghul den Waldläufer Amdir mit einer Morgul-Klinge verletzt. Beim Anblick des finsteren Ringgeistes stellt das Spiel einen wabernden Effekt am Bildschirmrand dar, die Minimap wandelt sich in das flammende Auge Saurons – optische Hilfsmittel, um zu verdeutlichen, dass sich der Spieler in großer Gefahr befindet. Das gefällt Ernst, der bislang nämlich noch nicht so recht von der Atmosphäre überzeugt ist.

Auf Dennis' Bildschirm geht derweil ein Höhlentroll auf Gimli los, Gandalf erscheint als Retter in der Not und versteinert das Monster mithilfe von Sonnenlicht. Dennis bezeichnet dieses Ereignis später als ein Highlight des Tages! Links von ihm freut sich Yvonne gerade über den unkomplizierten Einstieg und die schöne Grafik. Das Startgebiet von Hobbits und Menschen ist ja auch verdammt hübsch. Dennis hingegen findet die Grafik ein wenig zu comichaft – wie gut, dass wir keine Sneak Peek zum knallbunten Konkurrenten **World of Warcraft** veranstalten!

Trotz Plan orientierungslos

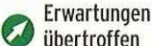
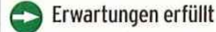
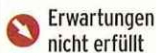
Die ersten Quests sind geschafft, höhere Charakterstufen



PROFI Julius (Mitte) kennt das Spiel bereits wie seine Westentasche. Brennende Fragen konnte er CEO Jeff Anderson (links) sogar direkt stellen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

Erwartungen übertroffen
Erwartungen erfüllt
Erwartungen nicht erfüllt



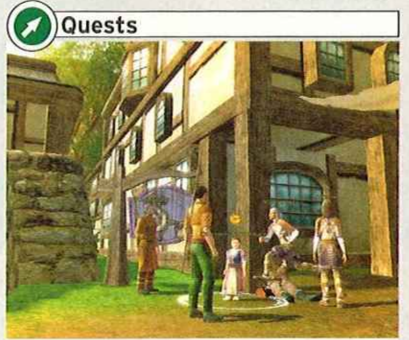
Kampfsystem



Leser: Wirklich flott ist es nicht, doch dafür durchdacht: Alle Teilnehmer setzen die Talente ihrer Klassen schon nach kurzer Zeit gezielt ein, loben und nutzen kluge Ideen wie die Warteschleife für Skills.

PC Games: Das Kampfsystem ist weder schnell noch langsam, weder innovativ noch veraltet. Es ist ein gutes, bewährtes System, wie man es von einem aktuellen Online-Rollenspiel erwartet.

Quests



Leser: Verspielte Details und jede Menge Bezüge zur Buchvorlage – die Aufträge wurden mit viel Liebe erschaffen. Selbst die teils generischen, im Genre unbeliebten Sammelquests stören den positiven Gesamteindruck nicht. Auch die instanzierten Missionen erhalten Lob.

PC Games: Die Quests passen hervorragend in die Welt von Mittelerde und sind überraschend abwechslungsreich.

Rassen und Klassen



Leser: Nur vier „gute" Rassen, das ist nicht viel. Unsere Leser stört das kaum – ein böses Volk wäre zwar wünschenswert, ist aber kein Muss. Das Angebot an Klassen finden unsere Leser toll, besonders weil der Kundige und der Barde so gut in das tolkiensche Szenario passen.

PC Games: Die bösen Völker kann man im PvP-Modus spielen – ein fairer Kompromiss, finden wir. Das Klassenangebot ist gut durchdacht.

erreicht. Unsere Testgruppe beginnt sich auszutauschen, dabei ist vor allem die Karte zentrales Gesprächsthema: Oft mussten die Teilnehmer nach einem questrelevanten Ort oder Nichtspielercharakter (NPC) suchen, der zweckmäßige Gebietsplan ist vielen nicht übersichtlich genug. Eine Zoomfunktion oder eigenhändiges Beschriften der Karte könnte hier Wunder wirken. Aber: Viele Quests erfordern ganz bewusst ein wenig Sucharbeit, sodass eine Questmarkierung wie in **Guild Wars** eine Menge von der eigentlichen Herausforderung nehmen würde.

Sämtliche Teilnehmer finden die Quests für gut bis hervorragend. Der eine oder andere uninspirierte Standard-Auftrag der Sorte „Erschlage zehn Wölfe und kehre dann zu mir zurück" hat sich zwar eingeschlichen, doch die meisten Quests sind abwechslungsreich und prima in Tolkiens Universum eingebettet. Julius betont die teils instanzierten Missionen der Hauptquestreihe: Sie würden dem Spieler wirklich das Gefühl geben, ein Teil von Mittelerde zu sein.

Lizenz: Gut oder Gurke?

Wir fragen unsere Test-Mannschaft nach der Atmosphäre: Steckt genügend **Der Herr der Ringe** im Spiel oder ruht es sich auf seiner Lizenz aus? Yvonne,

»Diese Beta ist besser als manches Endprodukt.«



NAME: Ernst Martin
ALTER: 38 Jahre
BERUF: Angestellter
ZULETZT GESPIELT: Gothic, Half-Life 2

ERNST (rechts im Bild): „Der langsam steigende Schwierigkeitsgrad und der fehlende Gruppenzwang haben mir den Einstieg leicht gemacht. Leider habe ich nicht allzu viel **Der Herr der Ringe**-Atmosphäre gespürt, da fehlt mir noch etwas. Trotzdem bin ich sicher: Dieses Spiel wird ein Erfolg!"



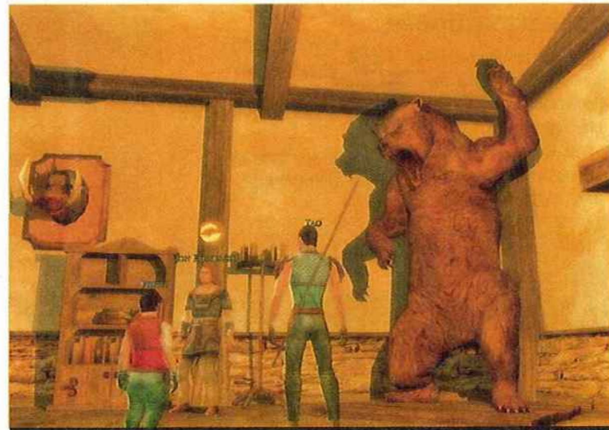
DURCHDACHT Die Klassen sind abwechslungsreich und passen prima in das tolkiensche Universum. Der Kundige ruft beispielsweise Tiere zu seiner Unterstützung herbei.

>>Überall gibt's was zu entdecken!<<



NAME: Julius Kuschke
ALTER: 19 Jahre
BERUF: Zivildienstleistender
ZULETZT GESPIELT: Gothic, Baldur's Gate

JULIUS:
„Das erste Spiel, das ernsthaft mit **World of Warcraft** konkurrieren kann! Nirgendwo macht das Erkunden mehr Spaß und die Atmosphäre ist einfach großartig! Toll finde ich auch, dass die Quests einem wirklich das Gefühl geben, ein Teil der Welt von Tolkien zu sein. Ich habe bereits vorbestellt – vielleicht greife ich sogar zu einem Lifetime-Account!"



DETAILVERLIEBT Sobald man Innenräume wie Jagdhütten oder Tavernen betritt, fällt eine sehr kurze Ladezeit an, ähnlich wie in **Oblivion**. Das macht sich bezahlt, denn so können die Grafiker mit hübscher Innenausstattung wie diesen Trophäen glänzen.

Dennis und Daniel sind zufrieden, freuen sich über die vielen Details für Kenner der Buchvorlage. Auch uns gefällt die Stimmung gut: Besonders im lauschichen Auenland schlägt einem die Detailliebe entgegen, etwa wenn sich Hobbits am Wegesrand über die Ernte unterhalten, ein Pfeifchen rauchen oder Quests vergeben, die von Kuchendiebstahl handeln. Julius und Ernst vertreten indessen sehr unterschiedliche Meinungen: Ersterer lobt die Atmosphäre als den größten Pluspunkt des Spiels und begeistert sich vor allem für die glaubhaften NPCs und die vielen aus den Büchern bekannten Orte. Ernst sieht das anders: Für ihn stellte sich noch kein **Der Herr der Ringe**-Feeling ein. Zwar lobt er Stimmung und Spielwelt als „schön" und „gelungen", doch ihm fehlt das Gefühl, ein Teil der Handlung zu sein: „Ich spüre einfach nicht, dass da in jedem Moment der Legolas aus dem Gebüsch hüpfen oder Gandalf auf einem Adler ansausen könnte."

Von Bequemlichkeit und Bugs

Die Steuerung enthält Komfort-Funktionen, die bei unseren Testern sehr gut ankommen. Dennis gefällt etwa die Vergleichsansicht von Gegenständen in gegenübergestellten Fenstern: „So sehe ich direkt, ob ich das Zeug überhaupt gebrauchen kann."

„Toll, dass man die Zaubersprüche in eine Warteschleife setzen kann", freut sich Yvonne, als sie eine Riesenspinne mit einer Reihe von Spezialmanövern verdrischt. Stimmt, das ist schon praktisch: Noch während man ein Talent aus der Aktionsleiste ausführt, kann man die nächsten Zauber und Attacken bestimmen. Auch Julius hat sich mittlerweile einen Rechner geschnappt und reitet mit einem hochgezüchteten Charakter durch das Breeland. Er erledigt eine Quest, an deren Ende man sein erstes Reittier bekommt, mit dem man frei und abseits der vordefinierten Pfade zwischen Reitmeistern umhergaloppiert. „Die Sprunganimationen sind noch etwas seltsam", findet Julius, „doch die Steuerung ist super. Ich bin kein einziges Mal irgendwo hängen geblieben!" Ein Urteil, dem wir uns anschließen.

Frustriert tippt Daniel Kommandos in die Chat-Befehlszeile, etwa „/dance" oder „/sit". Sogenannte Emotes, die die Spielfigur in der Regel lustige Animationen ausführen lassen – Pflichtprogramm für ein Online-Rollenspiel. „Ich habe schon alle möglichen Befehle ausprobiert, doch keiner scheint zu funktionieren!" Recht hat er: Die Emotes sind zum Zeitpunkt unserer Sneak Peek noch nicht implementiert, zudem macht der Chat noch Probleme: Wer einen anderen Spie-



FAIR IST FAIR Im Tutorial der Hobbits muss der Spieler einen NPC vor Riesenspinnen beschützen. Das geht noch leicht. Wer sich jedoch auf höheren Levels in ein Nest der krabbelnden Biester wagt, sollte besser gleich eine fähige Gruppe dabeihaben.



TEAMSPIELER Das Spiel zwingt nicht zum Gruppenspiel, mit Ausnahme von speziell gekennzeichneten Quests. Das gibt gerade Einsteigern die Möglichkeit, sich in Ruhe mit der Spielmechanik auseinanderzusetzen.

»Sofort in den Bann gezogen!«

NAME: Daniel Fink
ALTER: 27 Jahre
BERUF: Student
ZULETZT GESPIELT: Guild Wars

DANIEL: „Man findet sich in dem Interface schnell zurecht, das ist gut. Doch ich vermisse einen Quest-Marker auf der Karte, ähnlich wie es ihn in **Guild Wars** gibt. Dafür spricht mich als **Der Herr der Ringe**-Fan die Atmosphäre unheimlich an!"

ler mit Befehlen wie „/tell" oder „/flüstern" ansprechen möchte, bekommt eine Fehlermeldung. Offensichtliche Bugs, die Turbine unbedingt bis zum Release beheben muss!

Meinungsvielfalt

Ratlosigkeit auf den Gesichtern der Test-Gruppe: Alle Spielfiguren bleiben wie angewurzelt stehen, Tastatureingaben bleiben wirkungslos. Kurz darauf sind alle vom Server getrennt. Das ist typisch für Beta-Versionen von Online-Rollenspielen und daher nicht weiter schlimm. Minuten später wird wieder gequestet, gekämpft und gewerkelt. Für Letzteres ist Dennis zuständig, der mittlerweile die Berufe entdeckt hat. Seine Karriere als Schmied läuft jedoch nur schleppend an – zu wenig Hilfestellung, so sein Urteil. In der Tat könnten die Berufe schöner und ausführlicher erklärt sein, etwa in Form von Tutorial-Quests. Viele Spieler wissen nämlich nicht, dass man für einen der drei gewählten Berufe stets die Hilfe eines Mitspielers braucht.

Ernst hat seinen Heermeister mittlerweile beim Klassentrainer mit frischen Fähigkeiten ausgestattet. Trotz der größeren Auswahl an Attacken und Motivationsschreien – eine Spezialität dieser Klasse – ist ihm das Kampfsystem eine Spur zu langsam. Fairerweise sollte man aber hinzufügen, dass der Heermeister auch nicht für schnelle Prügeleien gedacht ist. Im Nachhinein wäre der flinke Waffenmeister mit seinen zwei Nahkampfwaffen vermutlich die bessere Wahl für Ernst gewesen.

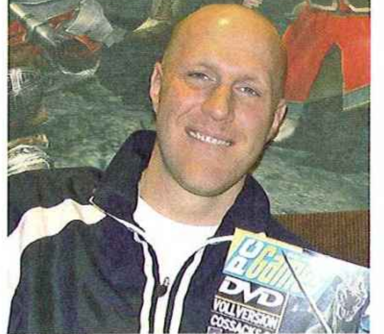
Die übrigen Leser sind mit dem Klassenangebot insgesamt sehr zufrieden. Dennis gefällt, dass der Barde – eine Heilerklasse – selbst als Einzelgänger nicht komplett hilflos ist. Alle Teilnehmer loben auch den sanft ansteigenden Schwierigkeitsgrad, der einen nicht sofort zum Gruppenspiel zwingt. So haben alle genügend Zeit, sich mit der grundlegenden Mechanik vertraut zu machen, bevor man sich mit anderen Spielern beschäftigt.

Das hat uns überrascht: Keine(r) aus der fünfköpfigen Test-Gruppe vermisst die Möglichkeit, auch eine dunkle Rasse wie die Orks als Rollenspielcharakter zu spielen! Die Alternative, nämlich die bösen Völker Mittelererdes im Spieler-gegen-Spieler-Modus zu übernehmen, halten die meisten für eine gute Lösung. Auf die Frage nach den Erfolgschancen des Spiels sind sich alle einig: **Der Herr der Ringe Online** ist aus Sicht unserer Leser ein Spiel mit Hit-Garantie. (fs)

INTERVIEW MIT JEFF ANDERSON

„Das Gründerprogramm ist unsere Art, ‚danke' zu sagen."

PC Games: In der Beta-Version ruckelt das Spiel an einigen Stellen. Wisst ihr von diesen Problemen?
Anderson: „Wir sind ständig in Kontakt mit der Spielergemeinschaft und arbeiten daran, deren Vorschläge umzusetzen und das Spiel besser zu machen. In einigen der größeren Städte wie etwa Bree, in der sich viele Spieler aufhalten, ist die Performance manchmal niedriger als wir das gern hätten. Daher werden die nächsten Updates [*Anm. d. Red.: für die Beta*] auch einige signifikante Performance-Verbesserungen bringen."
PC Games: Der Ansturm auf **World of Warcraft** war von Beginn an bereits so groß, dass die Server der Last nicht gewachsen waren und es zu Ausfallzeiten kam. Seid ihr auf solche Situationen vorbereitet?
Anderson: „Man muss sich nur einmal die Menge an Leuten ansehen, die sich für die Beta-Version bereits angemeldet haben. Das sind bisher über 550.000 Spieler! Ein großes Interesse also, und wir geben natürlich unser Bestes, um all diesen Menschen zum Release des Spiels einen reibungslosen Start zu ermöglichen. Doch leider weiß man nie genau, was



JEFF ANDERSON ist CEO bei Turbine.

passiert, wenn sich Millionen von Spielern gleich am ersten Tag einloggen wollen. Wir versuchen dem so gut es geht entgegenzuwirken, indem wir ordentlich planen und die Ergebnisse der Beta auswerten. Außerdem haben wir entsprechende Pläne, schon innerhalb von fünf bis sieben Tagen nach der Veröffentlichung des Spiels zusätzliche Server bereitzustellen, sollte der Ansturm unsere Erwartungen übertreffen."
PC Games: Im Rahmen eures sogenannten Gründerprogramms bietet ihr Accounts auf Lebenszeit an. Würdet ihr an einer monatlichen Gebühr nicht wesentlich mehr verdienen?
Anderson: „Weißt du, das werden wir ständig gefragt. Es ist aber im Grunde ganz einfach: Das Gründerprogramm ist eine großartige Sache, um den Beta-Testern und der Community zu danken. Daher bieten wir den Spielern verschiedene Preismodelle an – darunter auch die Möglichkeit, einmal einen größeren Betrag zu zahlen, um lebenslang gebührenfrei spielen zu dürfen. Man kann zwar durchaus behaupten, dass wir an diesem Modell weniger verdienen, doch es ist uns einfach wichtiger, die Fans, unsere Community zu fördern, denn ohne sie funktioniert unser Spiel nicht! Wer so motiviert ist und an unsere Arbeit glaubt, soll dafür auch belohnt werden."

TEST



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Command & Conquer 3 Tiberium Wars
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Zu wenig Zeit für C&C 3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Crysis



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Guitar Hero ist ganz groß. Und World of Warcraft.
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Meine Freundin spielt besser Guitar Hero als ich!
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Dass das WoW-Fieber abklingt. Und auf S.T.A.L.K.E.R.



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Wildlife Park 2: Crazy Zoo (mit meinen Kindern)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Das C&C-3-Alien-Finale ohne Video
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
The Witcher (natürlich ohne meine Kinder)



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
World of Warcraft: The Burning Crusade
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Noch keine eigene Version von C&C 3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Command & Conquer 3 Tiberium Wars



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Counter-Strike, Fire Emblem (GBA)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Die PC-Umsetzung von Resident Evil 4
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
The Witcher, Alone in the Dark



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Test Drive Unlimited – ganz klar!
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Meine Heizkosten im Winter ...
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Crysis, Sega Rally



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
C&C 3, Der Herr der Ringe Online, S.T.A.L.K.E.R.
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Resident Evil 4 (PC-Version)
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Hellgate: London, The Witcher, Crysis



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
S.T.A.L.K.E.R.
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
WoW kostet wieder zuviel Zeit
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
UT 3, Crysis





AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
WoW: The Burning Crusade
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Vanguards Hardware-Hunger
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Den neuen PC (8800 GTS, Core Duo 6600)



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
S.T.A.L.K.E.R.
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
In Penumbra gibt es keine Gravity-Gun
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Windstille Sonnentage mit X-Twins & Co.



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Command & Conquer 3 Tiberium Wars
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Resident Evil 4
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Dragon Age



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Age of Empires 3: The War Chiefs
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Es gibt immer noch kein World of Empires
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Sonne! Ich will Motorrad fahren!!!



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Max Payne 2, Command & Conquer 3
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Die Videosequenzen in Command & Conquer 3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Das Add-on zu Anno 1701



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Command & Conquer 3 Tiberium Wars
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
UFO: Afterlight
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Overclocked



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Test Drive Unlimited
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Stromberg läuft nur einmal die Woche
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Wie üblich: Bioshock, Stranglehold, Crysis



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
S.T.A.L.K.E.R.
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Red Ocean (sieht aber nett aus)
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Crysis

So testen wir

Zwischen 40 und 50 Euro kostet heute ein neues PC-Spiel – viel Geld. Ihre Zeit, genauer: Ihre Freizeit ist zu schade für schlechte Spiele. Im PC-Games-Test erfahren Sie, ob ein Spiel Ihr Geld wert ist – oder nicht.

DIE MOTIVATIONSKURVE



Entscheidend: der Spielspaß

Beim neuen PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es wirklich ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:

Das ist neu: Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:

- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Spielsituationen, die einem auch Wochen und Monate noch im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:

- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:

- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Funktionen, die nicht genau im Spiel erklärt sind
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.

Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zwei Dutzend Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das neue Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als bisher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:

- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarnt.
- 100 %ige Transparenz und Ehrlichkeit: Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

DIE SPIELSPASSWERTUNG

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%
Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%
Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

KLASSE 5



BEISPIEL: COMPANY OF HEROES

KLASSE 4



BEISPIEL: NEVERWINTER NIGHTS 2

KLASSE 3



BEISPIEL: C&C GENERÄLE

KLASSE 2



BEISPIEL: ANNO 1503

KLASSE 1



BEISPIEL: STARCRAFT

BEISPIEL: PREY

BEISPIEL: UT 2004 (DT.)

BEISPIEL: MAFIA



BEISPIEL: COUNTER-STRIKE 1.0

BEISPIEL: DIE SIMS

DIE PC-GAMES-TECHNIKKLASSE

Wer 300, 400, 500 Euro für eine Grafikkarte ausgibt oder in Prozessor, Mainboard, Hauptspeicher investiert, möchte auch, dass diese Power für ein noch besseres Spielerlebnis genutzt wird. Deshalb gibt es die PC-Games-Technikklasse: Sie gibt den maximalen technischen Grafik-Standard des Spiels auf einem High-End-PC wieder, abgestuft in fünf Kategorien:

Klasse	Typ	Technischer Standard des Jahres	Beschreibung	Beispiele
5	Referenzklasse	2005/2006	• Allein die Grafik kann den Kauf des Spiels rechtfertigen • Die Grafik rechtfertigt die Anschaffung neuer Hardware • Vorhandene High-End-Hardware wird voll genutzt • An diesen Referenzen müssen sich alle Neuerscheinungen messen lassen	Age of Empires 3, Battlefield 2, Black & White 2, Company of Heroes, Earth 2160, F.E.A.R., Far Cry (dt.), Half-Life 2, Prey, Quake 4 (dt.), Splinter Cell 3: Chaos Theory, X3: Reunion
4	Oberklasse	2004	• Technik trägt maßgeblich zum Spielspaß bei • Bestnoten in fast allen Kategorien	FIFA 05, GT Legends, Morrowind, NBA Live 06, Need for Speed Underground 2, Prince of Persia 2, Rome: Total War, Die Schlacht um Mittelerde, UT 2004 (dt)
3	Mittelklasse	2003	• Standardqualität, die man bei neu erscheinenden Vollpreisspielen voraussetzt	Black & White, C&C Generäle, Dungeon Siege 2, Gothic 2, Mafia, Need for Speed Underground 1, Warcraft 3, World of Warcraft
2	Untere Mittelklasse	2002	• Veraltete Grafik, die sich unterhalb der Anforderungen für Vollpreisspiele bewegt	Age of Empires 2, Anno 1503, Counter-Strike, Deus Ex, Diablo 2, Empire Earth, Sacred
1	Unterklasse	2001	• Technisch überholte Grafik, die aber ohne technische Eingriffe auf PCs des Jahres 2005 lauffähig ist	Civilization 3, Starcraft, Die Sims, Diablo, Autobahnraser 2

Für die Beurteilung der Technikklasse sind folgende Kriterien relevant:

Kriterium	Beispiele
Beleuchtung	Dynamische Schatten, Überblendungs-/Überbeleuchtungseffekte (wie bei Age of Empires 3, Far Cry (dt.), Half-Life 2: Lost Coast), Tag-/Nachtwechsel
Oberflächen	Texturen (generelle Auflösung, zusätzliche Detailtexturen bei näherem Zoom), Wasser, Bump-/Spec-Mapping
Effekte	Rauch, Feuer, Nebel, Regen, Explosionen, Partikeleffekte, Physik (umherfliegende Explosionstrümmer wie in Age of Empires 3)
Animationen	Figuren, Mimik, Gestik, Fahrzeuge, Physik (Ragdoll, Physikrätsel wie in Half-Life 2, Trefferzonen-System wie in Doom 3)
Detailgrad Models	Figuren, Fahrzeuge
Detailgrad Spielwelt	Gebäude, Strecken, Räume und Möbel, Vegetation, Außen- und Innenwelten
Perspektive	Fern-/Weitsicht, Zoomstufen, Kameraperspektiven (Rennspiele, Simulationen)

Als Bewertungsgrundlage gehen wir von leistungsfähigen und im Handel erhältlichen Komponenten aus (Athlon 64 X2 4800+, 2.048 MB RAM, Geforce7800 GTX). Nicht berücksichtigt werden: künstliche Intelligenz, Performance, Wegfindung.

So werten wir ab:

- Spiele, die heute als technisch up-to-date gelten, gehören innerhalb weniger Jahre bereits zum alten Eisen. Gleichzeitig trägt schöne Grafik fast immer einen erheblichen Teil zur Atmosphäre und der Faszination eines Spiels bei.
- Deshalb verliert ein Spiel pro Rückstufung in eine niedrigere Technikklasse fünf Spielspaß-Punkte. Maximal ist also ein Verlust von 20 Punkten möglich.
- Beispiel: Ego-Shooter A.N.G.S.T. weist bei Erscheinen die zweithöchste Technikklasse 4 auf und wird mit 87 Punkten bewertet. Eineinhalb Jahre später gilt die Grafik nur noch als durchschnittlich, also Technikklasse 3. Die neue Wertung lautet: 82 Punkte.
- Vorteil: Spiele, bei denen die Grafik eine wichtigere Rolle spielt als bei anderen Spielen, verlieren viel schneller deutlich mehr Punkte als Spiele, die bereits mit Technikklasse 2 einsteigen.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen. (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.) Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT)/7800 GT/X Radeon X1800 XL/LT

PC-GAMES-AWARD





PC-Games-Award

Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele sind mit dem begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten) gekennzeichnet. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer am Ende der Testrubrik.



Technik-Award (Klasse 5)

Dieses Spiel gehört zu den technisch wegweisendsten Produkten und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Gerade Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus. An folgenden Referenzen messen wir alle Neuerscheinungen.

Age of Empires 3
Anno 1701
Battlefield 2
Black & White 2
Company of Heroes
Earth 2160
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
Half-Life 2
NBA Live 07
Prey
Quake 4 (dt.)
X3: Reunion



PC-Games-Sound-Award, präsentiert von Creative

Dieses Spiel reizt vorhandene Sound-Hardware völlig aus und bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

Age of Empires 3
Anno 1701
Battlefield 2
Call of Duty 2
Company of Heroes
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
FIFA 07
GT Legends
GTA San Andreas
Medal of Honor: Allied Assault
NBA Live 07
Need for Speed Underground 2
NHL 07
Rome: Total War
Spellforce
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Star Wars: Empire at War
Thief 3
Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Warcraft 3
World of Warcraft



AUSERWÄHLT

Sie hatten nicht wirklich geglaubt, Kane könne sterben? Im Gegenteil: Seine neuen Pläne rund um das Tiberium sind weitreichender als je zuvor.

Command &

Die Stunde der Wahrheit naht: Nach jahrelangen Previews und rund hundert News-Meldungen auf www.pcgames.de nehmen wir das dritte C&C unter die Lupe!


WIEDERSEHEN! Alles, was ein Command & Conquer braucht: Mauern, Kraftwerke, GDI, Nod und Tiberium. Ach ja, und Explosionen natürlich.

Kane lebt!" Okay, das wissen Sie. Der Antagonist per se tritt einmal mehr auf die von Tiberium übersäte Weltbühne, um größeres Unheil zu stiften als je zuvor. Das während der Neunzigerjahre in Italien gefundene grün und blau schimmernde Tiberium hat dabei bis ins Jahr 2047 ganze Arbeit geleistet: Ein gutes Drittel der Welt (rote Zonen) ist völlig unbewohnbar, ein kleiner Teil (blaue Zonen) beherbergt glücklich und unbeschwert lebende Menschen, die Hälfte des Globus und der Großteil der Menschheit jedoch haben täglich unangenehmen Tiberium-Kontakt in den unwirtlichen gelben Zonen. Aus jenen Bereichen zieht die Bruderschaft von Nod Anhänger, um mit ihrem stets bibelfesten Anführer gegen die Globale Defensiv-Initiative (GDI) zu Felde zu ziehen.

Genau um diesen klassischen Konflikt geht es auch zu Beginn von **Command & Conquer 3 Tiberium Wars**. Über die ersten drei von fünf Akte beider Fraktionen kämpfen Sie mit der konventionell-westlichen GDI oder der auf Tarnung spezialisierten Sekte vor wechselnden Schauplätzen. Ohne zu viel zu verraten: Die Verquickung von zwei trotz unterschiedlicher Ausgänge der einzelnen Schlachten parallel verlaufenden Geschichten ist den Entwicklern gelungen. Nur fehlen dadurch beim Durchspielen der zweiten Fraktion alle Überraschungsmomente.

Den mach ich zum Gespenst, der mich zurückhält!

Was inzwischen auch die unkundigsten Zugvögel von den Dächern krähen: Im dritten Tiberium-Krieg kommt extraterrestrischer Besuch. Nod und GDI hegten auf Basis des Tacitus und eines merkwürdigen Raumschiffes in der Vergangenheit stark die Vermutung, dass sich irgendeine im Wortsinne unmenschliche Art von Lebewesen irgendwo in der Gegend kurz vor Ex-Planet Pluto aus irgendeinem Grund gemüt-

And the Oskar goes to ...

Die Videosequenzen in C&C 3 haben einen gewissen Unterhaltungswert. Die Gewinner für ...



... die stabilste Frisur
SHANNON COOK (REPORTERIN CASSANDRA BLAIR) | Egal wie heftig der Wind weht: Die Haare der Top-Reporterin sitzen, als stünde sie nur vor einer grünen Wand.



... den wichtigsten roten Knopf
JOE KUCAN (KANE – WER SONST?)
Was für eine Ehre: Der Anführer der Bruderschaft lässt Sie höchstpersönlich eine Raumstation zerbröseln.



... die erotischsten Befehle
JENNIFER MORRISON (LTD. KIRCE JAMES)
Nein, nicht was Sie wieder denken, die Order sind rein militärischer Natur. Doch selten wurden Briefings derart lasziv abgehalten.



... der böseste eigentlich Gute
BILLY DEE WILLIAMS (GDI-DIRECTOR REDMOND BOYLE) | Der Ex-Schatzmeister der GDI setzt sich auf Kosten der Bewohner der gelben Zone in Szene.

In den Nebenkategorien erhielten unsere Oskars:

TRICIA HELFER (KILIAN) | Eine anmutige Gestalt, die voller Inbrunst an die Ideale der Bruderschaft glaubt und dafür zu kämpfen bereit ist. Klare Gewinnerin der Kategorie: Möglicherweise sterbendster Schwan.

GRACE PARK (SANDRA TELFAIR) | Ein ganz klarer Fall: Wenn es um den Oskar für das unbedarfteste Herumstehen in einem Briefing geht, macht der GDI-Kommandantin so schnell keiner etwas vor.

DER OVERLORD | Nein, Sie bilden sich nur ein, diesen Namen schon einmal in einem anderen Echtzeit-Strategiespiel gehört zu haben. Der Preis für die bizarrsten Briefings und die größten Protoss- und Zerg-Fans der Spielegeschichte gebührt daher neidlos den Scrin.

Conquer 3
Tiberium Wars



PLAUDEREI Command & Conquer 3 bietet eine native Unterstützung für Audio-Kommunikation im Multiplayer-Modus.

KNAUTSCHZONE Für die Schiffe der Scrin und die Annihilator-Tripods gibt es per Upgrade eine zweite Rüstung.

BACKOFEN Die Nod-Strahlenkanone dockt sich an den Obelisken des Lichtes an – das verstärkt deren Feuerfrequenz.

WAS BESONDERES Die Spezialaktionen schalten Sie automatisch mit dem Bau neuer Gebäude frei – logisch, aber nicht ganz so sehr in den subjektiven Spielfluss integriert wie die zunehmenden Kommandopunkte bei **Die Schlacht um Mittelerde 2**.

WAHLMÖGLICHKEITEN Verschiedene Verhaltenseinstellungen erleichtern Ihnen die Kontrolle über Ihre Truppe.

lich einquartiert hat. Und sie hatten Recht, aber keinen Plan, wie man die Viecher so aus der Reserve lockt.

Ist dies schon eine Tollheit ...

Nur Kane hegt da so einen Verdacht, auf welche Weise man gleichzeitig maximales Unheil für die GDI anrichten und neue Freunde aus dem All herbeibeschwören könnte, die nicht einfach nur nach Hause telefonieren, sondern sich auf Mutter Erde gleich die Homezone einrichten wollen. Und natürlich: Er schafft es, die in ihrem Streben nach der Verteidigung der westlichen Nationen und guter Medienpräsenz für eventuelle Folgeschäden blinde GDI zur Emission des „Signals" zu bewegen.

Die Invasion der Scrin zählt zum atmosphärisch Besten, was ein Echtzeit-Strategiespiel jemals zu bieten hatte: Düster und scheinbar unbesiegbar schweben die Aliens mit ihren riesigen Planetaren Trägerschiffen und Devastator-Kriegsschiffen in die Szenerie und verwüsten, was vom dritten Tiberiumkrieg bis jetzt noch heil geblieben ist. Es beginnt dann aufseiten der GDI der verzweifelte Versuch, Scrin und Nod im Zaum zu halten. Das Verhältnis der Bruderschaft zu den Scrin ist komplexer. Haben Sie sich durch die 34 Missionen auf vermeintlich guter und böser Seite geschlagen, dürfen Sie auch die Scrin-„Kampagne" spielen. Hier erlauben wir uns einen Spoiler: Erwarten Sie nicht zu viel, denn sonst werden Sie am Ende des Feldzugs mit einem langen Gesicht Ihren Monitor anschauen.

Die in Foren und auf www.pcgames.de in den letzten Wochen heiß diskutierte Frage: Darf bei **C&C 3** trotz Aliens wirklich das **Command & Conquer**-Emblem dem Käufer klassische Echtzeit-Kost suggerieren? Wir meinen: Ja, darf es. **Tiberium Wars** ist zwar schneller als seine im gleichen Universum angesiedelten Vorgänger und bietet einige neue Einheiten, fängt aber insgesamt die typische **C&C**-Atmosphäre packend ein.

Das **C&C**-Markenzeichen schlechthin: Tiberium. Ihre gewohnt unberechenbar umherfahrenden Sammler horten die einzige Ressource und verwerten sie in der Raffinerie zu Credits, mit den Sie Bauten errichten und Einheiten rekrutieren. Dabei hat das Mineral nicht nur negative kosmetische Effekte für die entsprechenden Regionen der Erde, sondern senkt auch aktiv die Lebenserwartung von Infanteris-



SOGWIRKUNG Die Unterschiede der verschiedenen Superwaffen sind hauptsächlich optisch. Hier sehen Sie die Kluft der Scrin.

Ach, übrigens ...

... die Installation des Ursprungs-**C&C Der Tiberiumkonflikt** wurde vom GDI-Computer E.V.A. durchgeführt. Die Deinstallation entfernte alle Dateien mit „command" im Namen – zu DOS-Zeiten angesichts der command.com problematisch.

... in **Operation: Tiberian Sun** meldeten sich unter Beschuss stehende Söldner mit „Ich verliere Servo-Öl!" – in **Tiberium Wars** aber kämpfen tatsächlich auch in der deutschen Version Pixelmenschen.

... **Der Tiberiumkonflikt** verkaufte sich weltweit mehr als zehn Millionen Mal – damit landete Westwood im Guinness-Buch der Rekorde.

1. Infanterie 2. Scharfschütze 3. Nod-Kommando 4. Fanatiker 5. Zone-Trooper 6. Schwarze Hand 7. Raketen-Team

Querfeldein und Spaß dabei

Welche Rolle spielt Infanterie in Command & Conquer 3? Reines Kanonenfutter oder ein Muss für jede gemischte Armee?

DIE BASIS | Maschinengewehr- und Raketentrupps eignen sich zum Sticheln in den ersten Minuten, verschanzen sich in Häusern und verteilen das Feuer starker Gegner. Originell: Die Scrin kommen mit einem Rasierklingenschwarm daher.
DIE ELITE | Grenadiere und Flammenwerfer räumen besetzte Häuser, das Shadow-Team der Nod und die mit Railgun agierenden GDI-Zone-Trooper sind nicht nur stark, sondern fliegen auch über die halbe Karte.
DIE EINZELKÄMPFER | Maximal einen Kommando schickt jede Fraktion ins Feld – verheerend gegen Infanterie und mit Sprengstoff unterwegs.

ten, die längere Zeit im Grünen beziehungsweise Blauen stehen. Leider umgehen Ihre Jungs Tiberium auch nicht automatisch, sodass Sie im Regelfall von den Wegpunkten Gebrauch machen sollten, wollen Sie nicht mit einer stark dezimierten Gruppe an Halbinvaliden Ihren Gegner eher Lachen als Fürchten lehren.

Die Tiberium-affinen Aliens haben dieses Problem übrigens nicht. Generell erinnern die Scrin verdammt an Protoss und Zerg aus Blizzards Über-Echtzeit-Strategiespiel **Starcraft**: Insbesondere das Trägerschiff, der optionale zweite Schild für manche Einheiten oder die kleinen Desintegratoren bergen auffällige Parallelen. Dennoch bieten die Aliens optisch wie spielerisch verdammt coole Einheiten.

... so hat es doch Methode

Den Basisaufbau beginnen Sie ganz klassisch mit einem Hauptgebäude, das aus Ihrem mobilen Baufahrzeug hervorgeht – das Konstruktionsvehikel der Nod läuft übrigens auf Beinen, die Scrin setzen für ihre Stützpunkte die fliegenden Dronen-Schiffe ein. Neben einer Tiberiumraffinerie sorgen Kraftwerke für die wirtschaftlichen Grundlagen Ihrer Militär-Aktionen.

Genial: Das intuitive Interface zeigt nicht nur die nötigen Credits, sondern auch den Energieverbrauch in Signalfarben (Grün: passt, Rot: gerade nicht genügend) an. Überhaupt ist die Benutzeroberfläche von **Command & Conquer** über weite Teile schlichtweg überragend. Alle Tastatur-Kürzel sind intuitiv und bequem, die Oberfläche selbst zwar etwas groß, aber insgesamt eine hervorragende Kombination aus mit Unter-Reitern getrennter Bauleiste und komfortablem Einheiten-Management.

Aus Ihren Produktionsgebäuden – darunter natürlich die kultige Hand von Nod – schlüpfen zunächst einfache Infanteristen und Fahrzeuge. Bereits nach kurzer Zeit stehen Ihnen jedoch Luft-Einheiten und die über Zusatzgebäude wie das Tech-Center baubaren Fahrzeuge zur Verfügung. Mit Mammut-Panzern (für den besonderen Spaß: per Upgrade eine Railgun draufpacken), den aufrüstbaren Avatar-Kampfbots und dem Annihilator-Tripod ziehen Sie im Wortsinne schwerere Geschütze auf. Für unheilvolle Abstecher in die gegnerische Basis taugen etwa die Firehawk-Bomber mit ihren Stratosphären-Upgrades oder das Scrin-Mastermind, das Einheiten mal eben mir nichts, dir nichts über die Karte teleportiert.

Die Filmsequenzen der **Command & Conquer**-Serie waren seit jeher legendär. Sie brachten die Story voran und zeigten für ihre Zeit atemberaubende Kampfszenen. Auch diesmal geht Electronic Arts wieder den Leinwand-Weg und lässt namhafte Serien-Schauspieler auf GDI- und Nod-Seite agieren. Allerdings: Obwohl die Akteure sicher nicht eben aus der Portokasse bezahlt wurden, hätte es preisbewusster auch eine Anfrage beim örtlichen Theater getan. Was Regisseur Richard Taylor mit den Akteuren zusammengedreht hat, verleitet wahlweise zu einer gehörigen Portion Fremdscham oder zu einem latenten Anflug von Langeweile. Die Sequenzen sind über weite Teile nicht spannend, sondern viel zu dialoglastig und unglaubwürdig. Natürlich mag der geneigte Leser jetzt einwerfen, dass immerhin

Unsere Tiberium-Lieblinge

Welche Einheiten in Command & Conquer 3 machen am meisten Freude (grün), welche sorgen für Bissspuren in der Tastatur (rot)? Unsere Hitliste:



Künstliche Intelligenz in C&C

Wie schlägt sich die KI im Vergleich zum Menschen? Wir haben verschiedene Spielsituationen gegenübergestellt.

KI | **Mensch**



AUFKLÄRUNG Der Computer in C&C 3 klärt nicht auf – er weiß einfach auf wundersame Weise, wo Sie sind. Menschen dagegen nutzen etwa den GDI-Radarscan.

0:1





HÄUSERKAMPF Zweckmäßig, aber nicht optimal: Die KI bekämpft aus der Ferne in Häusern stationierte Einheiten. Besser wären da etwa der Flammenpanzer oder Grenadiere.

0:2

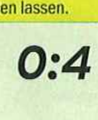


VERTEIDIGUNGSLÜCKE Ungeschickt: Die KI lotst Infanteristen über das gefährliche Tiberium mitten in die Wachtürme. Cleverer: an einer Verteidigungslinie vorbei angreifen.

0:3

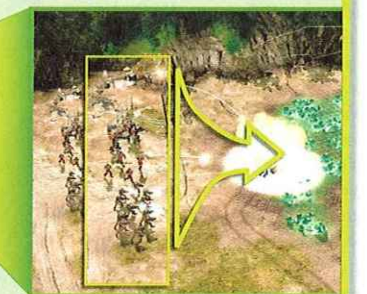


LUFTANGRIFF Auch nach mehreren Luft-Bombardements hält sich die Flug-Abwehr in Grenzen – ein Mensch würde an dieser Stelle die Orcas vom Himmel holen lassen.



0:4





SAMMLER Sie sammeln zwar mitten in der feindlichen Basis oder pausieren einfach – aber immerhin kommt die KI wie wir auf die Idee, die Erntefahrzeuge zu attackieren.

1:5

Endstand: 1:5

kaum ein anderes Spiel derartig viel Möchtegern-Cineastik unterbringt. Richtig – nur leider ändert das nichts daran, dass die anfängliche Freude über neue Sequenzen schnell einer Ernüchterung weicht.

Mehr Inhalt, weniger Kunst!

Den hier verlorenen Boden macht **Command & Conquer 3** zum Teil durch die wirklich spaßigen Einheiten gut. Die Kombinationsmöglichkeiten der Scrin-Rasierklingenschwärme oder die weibliche Elite-Einheit der Bruderschaft von Nod bereiten beim Spielen jedem Strategen enorme Freude. Auch die durch den Gebäudebau freigeschalteten Spezial-Aktionen – vom Säen weiteren Tiberiums über den Anflug eines Orca-Geschwaders bis zur Herbeirufung des Mutterschiffes – und die verschiedenen Panzerungszonen der Fahrzeuge würzen den Spielablauf.

Doch sonst hat Electronic Arts zugunsten eines möglichst klassischen Gameplays viele gute Elemente anderer wie eigener Echtzeit-Strategiespiele nicht übernommen. Die Zoom-Funktion, Bauschleifen und das Wegpunkte-Management von **Supreme Commander** fallen als Erstes auf – trotz der acht per Tastenkürzel zu erreichenden Bildschirmausschnitte fehlt dadurch etwas die Übersicht.

Helden gibt es im Spiel nicht. Zwar verfügen alle drei Fraktionen über eine solo agierende Elite-Infanterie-Einheit. Diese bringt Ihnen das Spiel aber an keiner Stelle als Charakter näher, wie es beim hauseigenen **Alarmstufe Rot 2** noch ganz selbstverständlich war. Somit wachsen die eigenen Einheiten kaum ans Strategenherz.

Je mehr gegnerische Vehikel Ihre Einheiten dematerialisiert haben, desto höher steigen sie im Rang. Es lohnt sich aber nicht, missionsübergreifend einen besonderen Blick für die lieb gewonnenen Veteranen zu bewahren, denn im Gegensatz zu **Die Schlacht um Mittelerde** übernehmen Sie keine Soldaten und Fahrzeuge in die folgenden Szenerien.

All das sind Punkte, die den Fan nicht stören werden, weil sie nun einmal zu C&C gehören wie Kanes „Kuckuck, da bin ich wieder“, die aber beim Wegfall des

Tiberium-Bonus negativ zu Buche schlagen. In die sterilen Gefilde eines **Supreme Commander** driftet **Tiberium Wars** dennoch nicht ab. Denn Einheiten und Landschaften sind wirklich deutlich lebendiger, die Kampagne ist viel abwechslungsreicher und die Geschichte – wiewohl in sich etwas wenig geschlossen – verdient zumindest den Namen. Große Überraschungsmomente allerdings bleiben aus. Die meisten Wendungen im Verlauf des dritten Tiberiumkrieges sind vorhersehbar wie die chronisch des Lebens überdrüssigen Erntefahrzeuge. Auch eine wirkliche emotionale Bindung zu den Charakteren entsteht nicht – dazu sind die Protagonisten zu eindimensional.

Das ändert nichts daran, dass die teilweise großartig inszenierten Missionen durch die vielfältigen Settings und die spaßigen Einheiten große Freude bereiten – etwa wenn Ihnen kurz nach der Ankunft der Scrin angekündigt wird, jetzt im schlimmsten Schlachtfeld überhaupt herumzukommandieren: Deutschland.

Sein oder Nichtsein

Dennoch leistet sich **Command & Conquer 3** auch beim Missionsdesign einige Schnitzer. Zu oft begegneten wir beim Test Missionen der Marke „Zerstören Sie A, B und C, um dann D kaputtzumachen" (kennen Sie vielleicht aus dem Zimmer Ihres kleinen Bruders). Glücklicherweise wechselt sich derartig uninspirierte Stangenware mit deutlich besserer Kost ab: Im Regelfall bemühen sich die Entwickler sichtlich, durch sekundäre Missionsziele, Videoeinblendungen und neue Einheiten die Missionen aufzuwerten, sodass Sie einen Großteil des Spiels mit reger Freude an den rund um den Globus führenden Missionen verbringen.

Auch die Sammler sind traditionell lebensmüde – oder machen Pause.

Allzu schwer macht es Ihnen die künstliche Intelligenz während der Kampagne nicht. Meist ist vielmehr ein äußerst begrenztes Rohstoffaufkommen oder ein von vornherein vorhandener Einheitenvorteil für spielerische Unbillen verantwortlich. Übrigens: Das legendäre Mauer-Problem – im ersten **C&C** ließ sich der Gegner einfach seelenruhig einbauen – umgingen die Entwickler aus, wie es hieß, „Design-Gründen": Sie können keine Mauern errichten.

Auch mit einer weiteren Tradition wird gebrochen. Sie kommandieren echte Soldaten statt blecherne Cyborgs. Bewusst aufgegriffen hingegen wurden Elemente der musikalischen Unterlegung der Vorgänger – außerdem feilten prominente Komponisten (Trevor Morris und Steve Jablonski) am Soundtrack. Dennoch – und symptomatisch für das ganze Spiel – ist die Musik nicht der ganz große Wurf geworden.

Command & Conquer 3 zeugt allerortens vom Willen der Entwickler, ein wirklich überragendes Produkt herauszubringen. Nur sind sie dabei an einigen Stellen arg übers Ziel hinausgeschossen, besonders bei den übertriebenen Videosequenzen. An anderen Stellen, etwa dem Missionsdesign oder Einheiten mit Charakter, wäre weniger Zurückhaltung angebracht gewesen. Eifriges Bemühen um den Genre-Thron zeigt **Tiberium Wars**. Aber wer möchte schon auf seinem Arbeitszeugnis lesen, sich um eine gute Aufgabenerfüllung bemüht zu haben? (bur)

Schlachtfeld C&C

Der dritte Tiberiumkrieg führt Sie im Jahre 2047 weit über die Welt. Wir stellen ein paar Orte vor:



Die USA
Auch rund um das Pentagon und das Weiße Haus wird Krieg geführt. Die blaue Zone ist schön anzusehen – sogar einige Zivilisten laufen seelenruhig durch die Straßen, während GDI und Nod sich Patronen um die Ohren schießen.

Osteuropa
Sie erinnern sich an den ungefähren Standpunkt von Kanes Ur-Tempel? In dieser gelben Zone wirkt die Welt deutlich düsterer – die Geschichte gewinnt an Dramatik, ohne allerdings richtig zu packen.

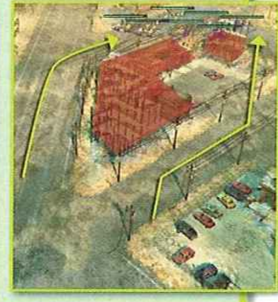
Italien
Die Kampagne führt Sie zurück zu den Ufern des Tiber, wo vor gut 50 Jahren dieses grüne Mineralien-Unkraut angeflogen kam – die rote Zone vermittelt einen bedrohlichen Endzeitcharakter. Wenn doch die Kampagne nur mithalten könnte!

Australien
Der fünfte Kontinent ist landschaftlich enorm gut in Szene gesetzt – Felsenformationen transportieren eindrucksvoll das Stimmungsbild des Outbacks. Falls Sie glauben, niemand interessiere sich für diese übergroße Insel irgendwo im Pazifik ... wird Sie die Kampagne eines Besseren belehren!

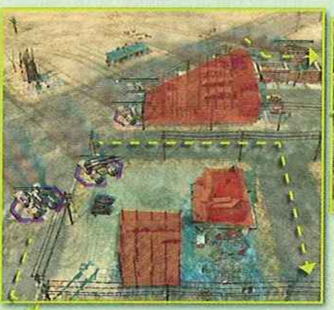
Wegfindung

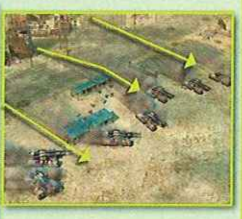
Ein Ärgernis sondergleichen sind Fahrzeuge, die an jeder Ecke kleben bleiben. Finden die Truppen in C&C 3 den kürzesten Weg?





SITUATION 1: EINFACHES HINDERNIS, KLEINE GRUPPE Wir schicken eine Mini-Division Mammut-Panzer von einer Kreuzung zur nächsten. Alle finden problemlos den Weg entlang der Häuserfluchten und fahren nur minimale Umwege.





SITUATION 2: KOMPLEXES HINDERNIS, GLEICHE GRUPPE Unsere Mammut-Panzer sollen sich nun gleich durch eine ganze Stadt schlängeln. Dabei fahren Sie nicht im Gänsemarsch hintereinander, sondern suchen sich alle ihren Weg. Im Endeffekt kommen die Kettenfahrzeuge alle fast zeitgleich an der anderen Seite an, keiner ist stecken geblieben.





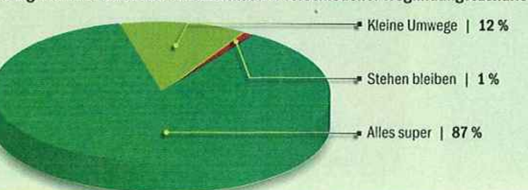
KOMPLEXES HINDERNIS, KOMPLEXE GRUPPE Diesmal schicken wir unsere komplette GDI-Fraktion durch die Ruinen. Fahrzeuge ordnen sich im Verlauf hintereinander ein, verschiedene Gruppen durchfahren unterschiedliche Straßenzüge. Doch im Endeffekt steht unsere Truppe beinahe synchron am Ziel.

Legende: in Auftrag gegebene Wege — durchgeführte Wege

FAZIT Höhenunterschiede, Gruppen verschiedener Geschwindigkeiten, Hindernisse - kein Problem für die Wegfindung, nur ein minimaler Anteil der Truppen bleibt stecken. Armutszeugnis am Rande: Infanteristen sehen Tiberium nicht als Hindernis.

Die Endabrechnung

Das Ergebnis aus über 200 Testdurchläufen verschiedener Wegfindungsszenarien:



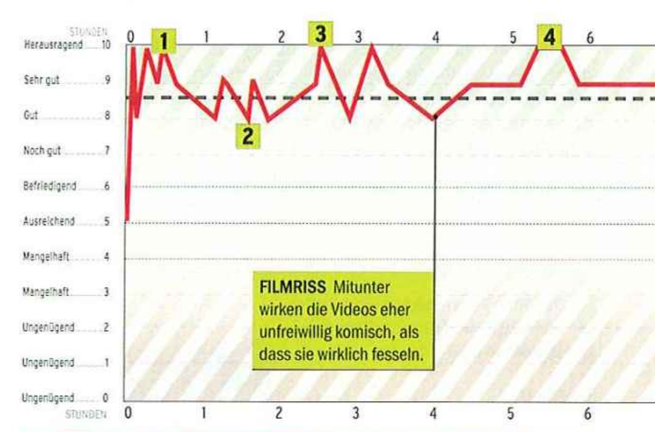
DIE ZWEITE MEINUNG

PETRA FRÖHLICH



„Für die C&C-Mammuts lasse ich jeden Paraworld-Mammut links liegen."

Trotz der Aliens als dritter Fraktion fühlt sich **Tiberium Wars** deutlich weniger abwechslungsreich an als ein **C&C Generäle** - dort war man gezwungen, wirklich unterschiedliche Taktiken anzuwenden (gerade im Multiplayer). In **Tiberium Wars** reicht viel zu häufig die Methode „Holzhammer" - wo eine Gruppe Mammut-Panzer durchrollt, wächst so schnell kein Tiberium mehr. Trotzdem kaufen? Ich meine: Unbedingt. Natürlich gibt es innovativere Strategiespiele, **Paraworld** zum Beispiel. Strategiespiele mit besser ausgearbeiteten Missionen, etwa **Company of Heroes**. Oder mit Google-Earth-kompatiblem Zoomfaktor wie **Supreme Commander**. Aber eben nur ein **Command & Conquer** - mit Features, die uns schon vor zwölf Jahren entsetzten und begeisterten: Doof-KI der Marke „Blinddarm" (nutzlos, stört aber nicht weiter), unfassbar coole Einheiten, grandiose Effektfeuerwerke, nicht enden wollende Zwischensequenz-Monologe und sanfte Adrenalinwallungen, sobald rote Nod-Motorräder liebevolle Salven auf unseren friedlich grasenden Tiberiumsammler abfeuern.







1 IM WESTEN ... Die ersten Missionen in den USA bieten Abwechslung und führen die Charaktere und Einheiten des dritten Tiberiumkrieges rasant ein.



2 ... NICHTS NEUES Nach ein paar Missionen stellt sich der „Das hatten wir aber schon"-Effekt ein, auch wenn neue Einheiten wie die Zone-Trooper locken.

DIE DRITTE MEINUNG

OLIVER HAAKE



„Bis zur Alien-Kampagne macht C&C 3 fast alles richtig."

Tiberium Wars hat meine Erwartungen beinahe erfüllt. Genau wie in **Operation: Tiberian Sun** kommandiere ich teils konventionelle, teils abgefahrene Truppen über Tiberium-verseuchte Schlachtfelder, unterbrochen von mehr oder minder trashigen Zwischensequenzen. Ja, trotz relativ guter Besetzung ist auch **C&C 3** kein Spielberg-Film geworden. Aber ganz ehrlich, das habe ich auch nicht wirklich angenommen. Was ich aber erwartete, war eine umfangreichere und vor allem dramatischere Alien-Kampagne. Vier Missionen nur und dann nicht mal eine Endsequenz, die es ordentlich krachen lässt? Buuuh! Das versaut mir in der Nachspielzeit den erstklassigen Eindruck, den **C&C 3** bis dahin gemacht hat. Aber egal, die Kampagne ist für mich sowieso nur ein etwas längeres Tutorial. Lang anhaltenden Spielspaß bieten Echtzeit-Strategietitel nur im Multiplayer-Modus - und der macht (bislang) alles richtig.

PC Games Wissen was gespielt wird

MOTIVATIONSKURVE

Command & Conquer 3 Tiberium Wars

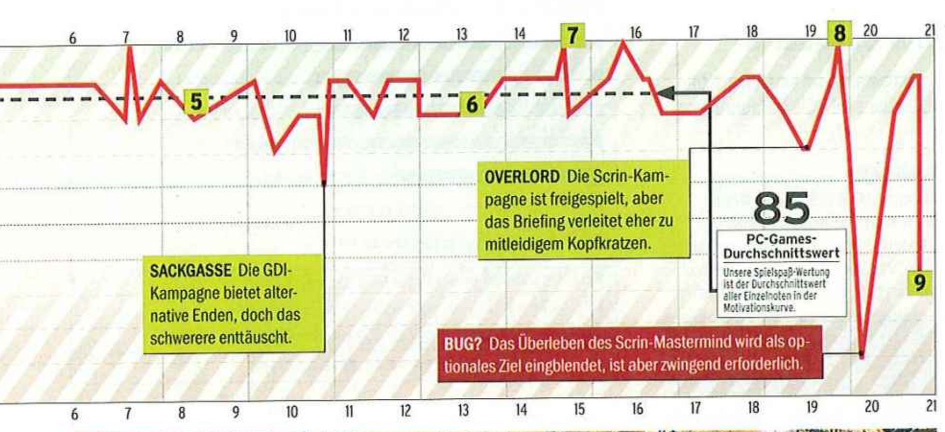
EINZELSPIELER 3 KAMAPGNEN +++ 38 MISSIONEN

3 AUFSCHWUNG OST Die vermeintlich letzten GDI-Missionen versöhnen: Eskortier- und Verteidigungs-Aufträge wechseln sich ab, das komplette Arsenal steht zur Verfügung.





4 VON DRAUSSEN Endlich: Nachdem „das Signal" gegeben wurde, sind die Scrin auf der Erde. Düstere Endzeit-Stimmung und furiose Missionen fesseln gebannt vor den Monitor.





5 DAS ENDE NAHT Nach ein paar Einsätzen flaut auch die Kampagne gegen die Scrin merklich ab. Die Zerstörung eines Mutterschiffs hilft dabei kaum.



6 FÜR KANE! Auch wenn die Nod-Missionen nicht schlechter sind als ihre GDI-Pendants, die Geschichte will den Spieler insgesamt nicht richtig packen.



7 EFFEKTGEWITTER Aufseiten der Bruderschaft ist die Ankunft der Scrin ähnlich genial inszeniert wie bei der GDI, wenn auch deutlich wuchtiger.



8-9 GEKOMMEN UM ZU ... Bleiben? Ernten? **Starcraft** spielen? Was genau die Aliens vorhaben, verraten wir nicht. Aber: In den vier Missionen werden Sie mit den mächtigen Einheiten viel Spaß daran haben, den Erdlingen einzuheizen – und sich über das fehlende (!) Abschlussvideo umso mehr wundern.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Commannd & Conquer 3
Testversion:	Review-Version
Gespielte Minuten:	1.285 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	21:25
Verkaufspreis:	€ 50,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	1.260 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	ca. € 2,38-

Laut Aussagen von EA sollen in der fertigen Version keine Probleme mehr auftreten, wenn mehrere Sammler unterwegs sind. Das Verhalten der sturen Erntefahrzeuge werden wir beim Test der deutschen Version noch einmal unter die Lupe nehmen.



COMMAND & CONQUER 3

CA. € 50,- | 29. MÄRZ 2007
USK: AB 16 JAHREN
KANE EDITION: AB 18 JAHREN

CHRISTIAN BURTCHEN



„Coole Einheiten, tolle Grafik – und solche Kampagnen? Ein Treppenwitz der Geschichte!"

Nie, aber wirklich niemals hätte ich mir träumen lassen, dass mir bei **Command & Conquer 3 Tiberium Wars** tatsächlich die Videosequenzen aufstoßen würden. Doch in der Tat, die anfängliche Freude über Jennifer Morrison und Konsorten verflog schnell. An der Genrespitze ist die Luft nun einmal sehr dünn – die Schwächen bei der Geschichtserzählung (mal ehrlich: die Scrin-Kampagne ist doch ein Witz) und beim streckenweise uninspirierten Missionsdesign (warum gibt es keine einzige Indoor-Mission?) lassen den Abstand zu **Die Schlacht um Mittelerde 2** und **Company of Heroes** schnell anwachsen. Wer diese Punkte außer Acht lässt, bekommt mit **Tiberium Wars** ein hochkarätiges Strategiespiel auf die Festplatte: Die Grafik ist über weite Strecken grandios, die Einheiten ein echter Spaß-Faktor und die Benutzeroberfläche eingängiger als alles, was ich bisher je gesehen habe. Auch das Wiedersehen mit Kane tut sein Übriges, um Schlaf zum optionalen Missionsziel verkommen zu lassen. Das Wichtigste aber: Es ist ein echtes **Command & Conquer**, an dem alte wie neue Fans ihre Freude haben werden.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Electronic Arts Los Angeles
Titel vom selben Entwickler: Die Schlacht um Mittelerde 2
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Multilingual (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 20 Karten, verschiedene KI-Profile
Zahl der Spieler: 2 bis 8
Fazit: Test ab Seite 82

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Hässliche Schatten, aber sonst ein opulentes, detailliertes Effektgewitter
Sound: Passende Einheiten-Sounds und -sprachausgabe, unaufdringlicher Soundtrack
Steuerung: Genretypisch, etwas klobiges, dafür enorm zugängliches, intuitives Interface

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Sehr spaßige, originelle Einheiten
+ Grandiose C&C-Atmosphäre
+ Durchdachtes, intuitives Interface
- Etwas müde Kampagne (Story, Missionen)
- KI-Aussetzer (Sammler, Infanteristen)

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **85**

Technik-Check

Für **Command & Conquer 3** hat EA die betagte SAGE-Engine der Schlacht-um-Mittelerde-Serie generalüberholt. Sind die Hardware-Anforderungen gestiegen?

Da Command & Conquer 3 CPU-limitiert ist und der Leistungsgewinn mit einer Dual-Core-CPU wider Erwarten hoch ausfällt (37 Prozent beim Vergleich von Athlon 64 3500+ mit X2 4200+) empfehlen wir für alle Details einen Athlon 64 X2 4800+ oder Core 2 Duo E6300. In puncto Grafikkarte garantiert eine Radeon X1950 Pro oder Geforce 7900 GT das Erreichen der per Framlock festgelegten Obergrenze von 30 Fps auch in sehr rechenintensiven Szenen. Der Speicherhunger ist moderat, ein Gigabyte reicht aus. (stö)

Command & Conquer 3 — Fps

Einstellungen: Radeon X1950 XTX, 2 GB DDR2-RAM, Asrock AM2XLI-eSATA2 (ULI M1697), Catalyst 7.2 (A.I. default)

Command & Conquer 3 CPU-Benchmark, Fraps 2.8.0

Unspielbar · Spielbar · Gut Spielbar

0 · 5 · 10 · 15 · 20 · 25 · 30

- Intel Core 2 Duo E6300: 30 (+58 %)
- Athlon 64 X2 4800+ (2.4 GHz): 28 (+47 %)
- Athlon 64 X2 4200+ (2.2 GHz): 26 (+37 %)
- Athlon 64 X2 3800+ (2.0 GHz): 24 (+26 %)
- Athlon 64 4000+ (2.6 GHz): 22 (+16 %)
- Athlon 64 3800+ (2.4 GHz): 21 (+11 %)
- Athlon 64 3500+ (2.2 GHz): 19 (Basis)
- Athlon 64 3200+ (2.0 GHz): 18 (-5 %)
- Athlon XP 2500+ (1.8 GHz): 13 (-32 %)
- Athlon XP 2000+: 12 (-37 %)

- Die Athlon-XP-Prozessoren sind zu leistungsschwach für alle Details.
- Ein Zweikern-Prozessor bringt einen deutlichen Leistungsvorteil.
- In Kombination mit einer Radeon X1950 XTX reicht ein Athlon 64 3800+.

LEGENDE ■ 1.024x768, kein AA/AF ■ Minimum-Fps

So spielt sich Command & Conquer 3

Was muss ich für eine optimale Leistung im Grafik-Menü einstellen? Diese Frage beantworten wir Ihnen am Beispiel von zwei PC-Konfigurationen.



Einstellungen

Auflösung: 1.024x768; **Terrain Detail:** Medium; **Water Detail:** Low; **Model Detail/Texture Quality:** High; **Shader Detail:** Medium; **VFX/Animation Detail:** Very Low; **Shadows:** Low; **FSAA/Decal Detail:** Off.



Systemkonfiguration:
Prozessor: Athlon XP 3000+
Grafikkarte: Geforce 6600 GT
Arbeitsspeicher: 512 MB RAM

Fazit: Der XP 3000+ ist für Effekte, Animationen und eine Gelände-Darstellung in der höchsten Detailstufe zu schwach. Verringerte Shader-Details und einfache Schatten entlasten die Grafikkarte. Auf eine hohe Textur-Qualität sollten Sie nicht verzichten.

Einstellungen

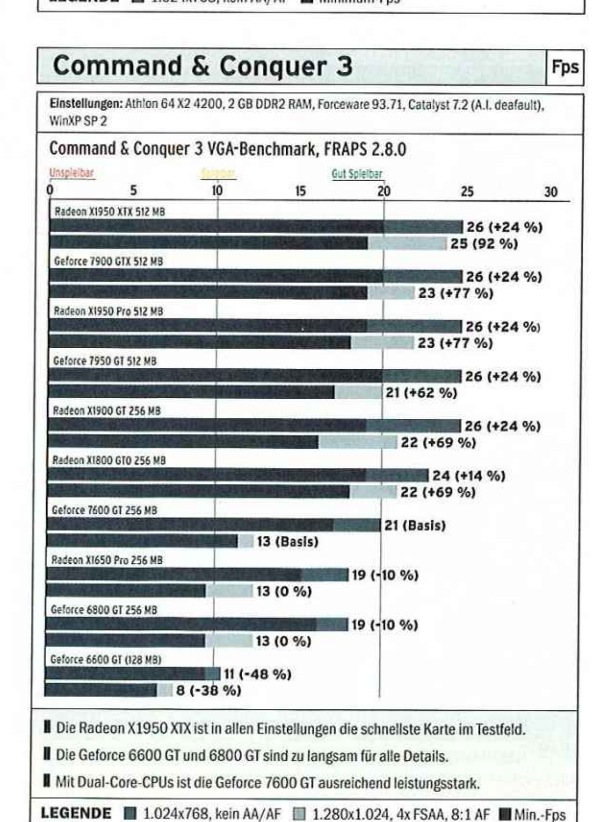
Auflösung: 1.280x1.024; **Terrain/Water Detail:** Ultra High; **Model Detail:** High; **Texture Quality:** High; **Shader/VFX Detail:** Ultra High; **Shadows/Animation Detail:** Ultra High; **Decal Detail:** High; **FSAA:** Level 2.





Systemkonfiguration:
Prozessor: Core 2 Duo E6300
Grafikkarte: Radeon X1950 Pro
Arbeitsspeicher: 2 GB RAM

Fazit: Bereits der kleinste Core-2-Duo-Prozessor hat ausreichend Leistung für alle Details. Die Radeon X1950 Pro erlaubt eine höhere Auflösung von 1.280x1.024, eine zweifache Kantenglättung und eine vierfachen anisotropen Texturfilter.



Die drei wichtigsten Tuning-Tipps

Gelände-Qualität auf „Niedrig" stellen

Den größten Leistungsschub von bis zu 58 Prozent (10 Fps bei Athlon 64 3200+, 7600 GT, 1 GB RAM) erzielen Sie mit minimalen Terrain-Details. Dabei verringern Sie die Anzahl der Objekte sowie die Textur- und Schatten-Qualität und schalten die Lichtreflexionen auf der Oberfläche ab.



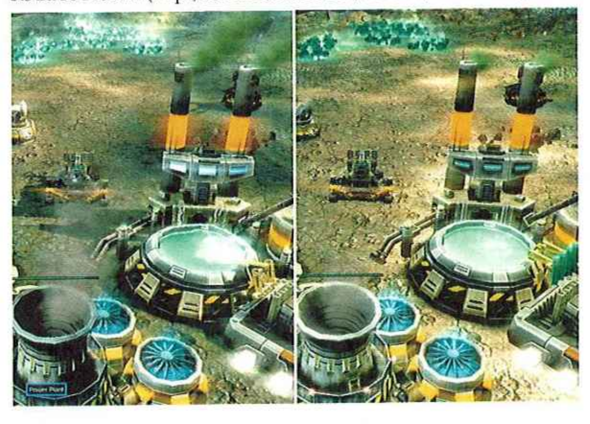
Alle Schatten ausschalten

Die dynamischen Schatten für die Objekte, Gebäude und Einheiten sehen zwar sehr detailliert aus, fordern von Ihrer Grafikkarte allerdings einiges an Leistung. Als wir diese deaktivierten, kletterte die Framerate um 24 Prozent von 17 auf 21 Fps (gemessen mit Geforce 7600 GT).



Shader-Details minimieren

Besitzern einer leistungsschwachen Grafikkarte empfehlen wir, mit niedrigen Shader-Details zu spielen. Der Verzicht auf den Hitzeverzerr- sowie Bloom-Effekt und detaillierte Schatten bringt ein Leistungsplus von bis zu 36 Prozent (7 Fps, bei Athlon 64 3200+, 7600 GT, 2 GB RAM).

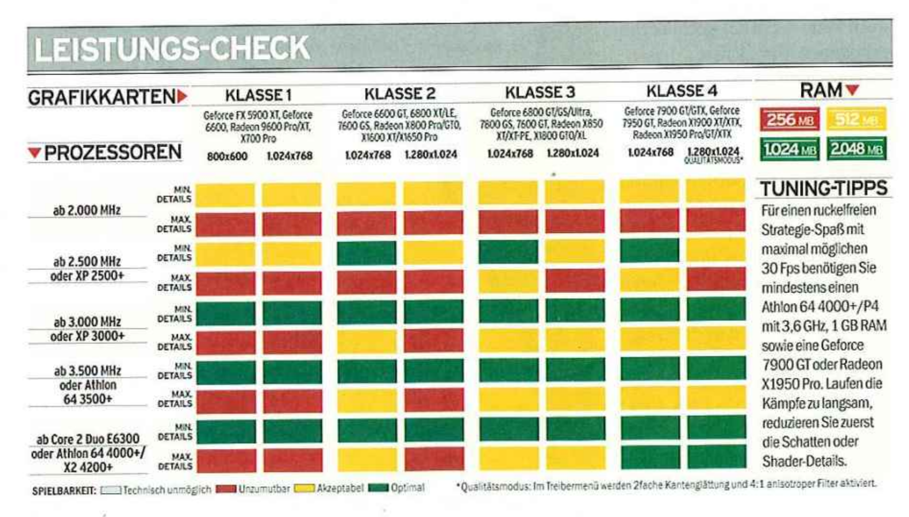


Details im Überblick



PIXELIG Ab einer gewissen Zoomstufe verwandeln sich die Schattenkanten in grobe Riesenpixel.

PIXELNASS Die Wellenbewegung wirkt natürlich. Die Wasseroberfläche bricht Licht realistisch in Facetten.



LEISTUNGS-CHECK

PROZESSOREN ▼ / GRAFIKKARTEN ▶		KLASSE 1 (Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 XT/X1650 Pro) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO/XL) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Geforce 7900 GT/GTX, Geforce 7950 GT, Radeon X1900 XT/XTX, Radeon X1950 Pro/GT/XTX) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x1.024 Qualitätsmodus*
ab 2.000 MHz	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab Core 2 Duo E6300 oder Athlon 64 4000+/ X2 4200+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▼: 256 MB (Unzumutbar), 512 MB (Akzeptabel), 1.024 MB (Optimal), 2.048 MB (Optimal)

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Für einen ruckelfreien Strategie-Spaß mit maximal möglichen 30 Fps benötigen Sie mindestens einen Athlon 64 4000+/P4 mit 3,6 GHz, 1 GB RAM sowie eine Geforce 7900 GT oder Radeon X1950 Pro. Laufen die Kämpfe zu langsam, reduzieren Sie zuerst die Schatten oder Shader-Details.

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS VS. SUPREME COMMANDER

PC Games SILBER AWARD 87 05/2007

Das Mehrspielerduell

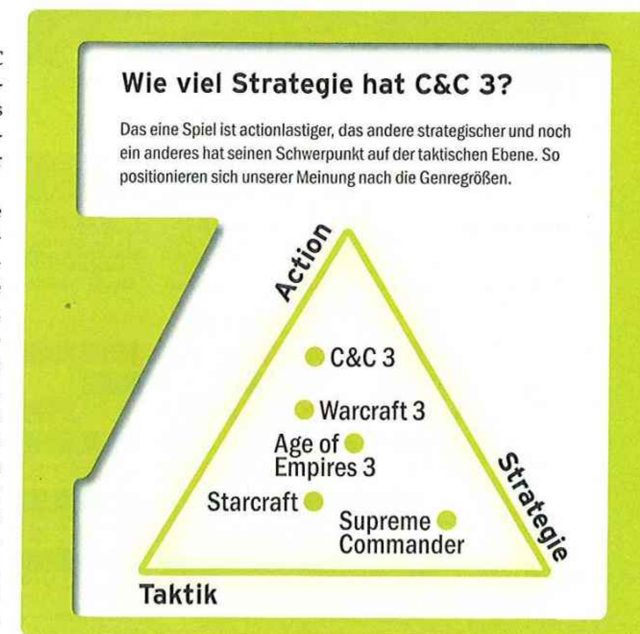
Pepsi oder Coke? Supreme Commander oder Command & Conquer 3? Nur eine Frage des Geschmacks – oder gibt es greifbare Qualitätsunterschiede?

Welches Echtzeit-Strategiespiel ist im Multiplayer-Modus das bessere: **Supreme Commander** oder **Command & Conquer 3 Tiberium Wars**? Ganz ehrlich, das ist Geschmackssache. Während **SupCom** – wie der Insider sagt – eher geduldige Strategen anspricht, eignet sich **Tiberium Wars** für den actionorientierten Taktiker. Dabei ist **C&C 3** sicher nicht anspruchslos. Auch wenn die Karten kleiner und die Auswahl an Einheiten geringer als beim Konkurrenten sind, lassen sich viele Taktiken aus den gegebenen Mitteln herausquetschen. **Supreme Commander** dagegen strotzt mit Dutzenden von verschiedenen Truppentypen und meist riesigem Gelände. Das hat aber auch Nachteile. So brauchen Sie – im Gegensatz zu **C&C 3** – einen High-End-PC, um **Supreme Commander** halbwegs ruckelfrei zu spielen. Für **Tiberium Wars** reicht ein Rechner der gehobenen Mittelklasse.

In einem Punkt sind beide Spiele identisch: Die Rohstoffvorräte sind prinzipiell unendlich. Bei **C&C 3** sind das Energie und nachwachsendes Tiberium, im Falle von **Supreme Commander** handelt es sich um konstante Ströme von Energie und Masse. Das führt vor allem auf größeren Spielkarten leider dazu, dass sich Multiplayer-Partien in die Länge ziehen und ein Aushungern des Gegners unmöglich ist. Aber ist das wirklich ein Mangel der beiden Spiele? Wir meinen nicht, denn auch das ist – natürlich – Geschmackssache. (oh)

Wie viel Strategie hat C&C 3?

Das eine Spiel ist actionlastiger, das andere strategischer und noch ein anderes hat seinen Schwerpunkt auf der taktischen Ebene. So positionieren sich unserer Meinung nach die Genregrößen.



*Auf Seite 84 finden Sie beide Spiele im direkten Vergleich.



Am 11. März trat PC-Games-Redakteur Oliver Haake gegen Elmar Seeberger, Chef der C&C-3-Fanseite tiberiumwars.de, im Multiplayer-Duell an. Wer hat den Sieg davongetragen? Der Warcraft-3-Veteran Olli Haake oder C&C-Fan Seeberger?

14.00 Uhr - Startschuss

Die erste Partie wird auf der aus der Demo bekannten Karte Smalltown USA ausgetragen. Seeberger wählt die Aliens, während Haake auf die altbewährte Globale Defensiv-Initiative (GDI) setzt. Beide Kombattanten entscheiden sich für die Taktik „Schnelle Expansion“ (Fast Exe) und peilen dasselbe Tiberiumfeld an, um dort einen Vorposten zu errichten. Da die Aliens anfangs über schnellere und schlagkräftigere Einheiten verfügen, geht der Kampf zugunsten der Scrin aus. Die GDI kommt nicht mehr ins Spiel.

14.30 Uhr - Rematch nach erster Analyse

Gleiche Karte, gleiche Spielparteien. Wieder probieren es beide Kombattanten mit derselben Taktik, nur diesmal beim anderen Tiberiumfeld. Die Folgen der frühen Begegnung sind für die GDI fatal, die Scrin geraten wieder in Vorteil.

15.00 Uhr - Revanche im Nahen Osten

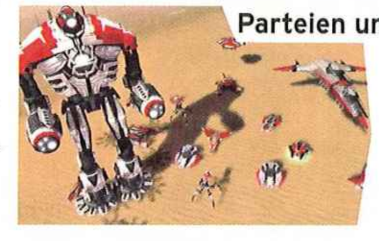
Auf der Map Battle for Middle Egypt tritt erneut Haake mit der GDI gegen Seebergers Scrin an. Da es sich diesmal um eine Karte für vier Spieler handelt, kommt der Vorteil der Scrin, früh schlagkräftige Truppen ins Feld zu schicken, nicht richtig zur Geltung. Redakteur Haake kann die Mitte der Map mit vier Tiberiumfeldern sichern, während Seeberger mit nur zwei zusätzlichen Ressourcenquellen zurechtkommen muss. Trotz Gegenangriffe schafft es PC-Games-Mann Haake, das Zentrum zu behaupten und im Gegenzug Teile der Alien-Hauptbasis zu vernichten. Seeberger gibt auf. Trotz der Ergebniskorrektur steht es 2:1 für tiberiumwars.de. Es folgten aber noch viele weitere Testpartien – natürlich auch mit der Bruderschaft von Nod.

Die Eckpunkte

Supreme Commander	Command & Conquer 3

Parteien und Einheiten

Die drei Fraktionen Cybrans, UEF und Aeon-Illuminaten bieten grundsätzlich sehr ähnliche konventionelle Einheiten und Gebäude. Nur die originellen Experimentellen Einheiten sind grundverschieden und haben einen großen Fun-Faktor.





C&C 3 bietet ebenfalls drei Fraktionen. Allerdings fallen hier die Unterschiede größer aus. Die GDI ist eine eher konventionelle Spielpartei, während die Nod hinterhältige Taktiken einsetzt. Die Aliens erinnern an die Protoss aus **Starcraft**.

Spielmodi und Karten

Der **Supreme Commander** klotzt: Ganze 40 symmetrische Karten liegen dem Spiel bei. Allerdings sind diese nicht sonderlich abwechslungsreich. Die Auswahl bei den Spielmodi beschränkt sich auf vier Siegbedingungen.



Symmetrie ist auch in **C&C 3** die Erfolgsformel. Allerdings bietet das Spiel nur 20 Karten, davon viele für lediglich zwei Spieler. In Sachen Spielmodi fährt EA einen knallharten Sparmodus. Es gibt nur Jeder-gegen-jeden- und Teamgefechte.

Balancing

Derzeit laufen viele Partien auf einen Rush an Tech-3-Bots hinaus und nicht umsonst schwächte der letzte Patch die UEF-Gunships ab. Eine so komplexe Spielmechanik auf Anhieb komplett auszutarieren, das ist ein Ding der Unmöglichkeit.



In der kurzen Testzeit ist ein abschließendes Urteil nicht statthaft. Eine Über-Einheit oder -Partei haben wir aber noch nicht festgestellt, auch wenn die Scrin für Rushes prädestiniert sind und die Mammuts ein prima Preis-Leistungs-Verhältnis bieten.

Bedienung

In puncto Übersicht ist **Supreme Commander** ungeschlagen: weites Rauszoomen, komfortables Bauschleifen- und Wegpunkte-Management ... Das Interface ist mächtig, doch könnte es schlanker und intuitiver ausfallen.





Die klassische RTS-Steuerung ist durchdacht und einfach. Das vergleichsweise große **C&C**-Interface ist jedoch nicht jedermanns Sache. Was auf jeden Fall nervt: dass Sammelpunkte von Einheiten oft nur durch mehrmaliges Klicken korrekt gesetzt werden.

Portal und E-Sport

Keine Replay-Funktion, einen Zuschauer-Modus gibt es auch nicht: Das GPG.net ist eher zweckmäßig. Immerhin: Der nächste Patch bringt eine geografische Übersicht der Gegner, außerdem gibt es eine automatische Suchfunktion für 1-gegen-1-Gefechte.



Eine Bewertung des Online-Portals und der Spiele-Performance von Internet-Partien ist uns nicht möglich, da die von EA zur Verfügung gestellte Testversion von **Command & Conquer 3 Tiberium Wars** keine Verbindung zum Masterserver herstellen kann.

Fazit

Nach wie vor kämpft **Supreme Commander** mit teils heftigen Performance-Problemen, besonders wenn eine Computerpartei mitspielt. Die Spielwelt wirkt etwas steriler als bei anderen Echtzeit-Strategie-Spielen und auch das Verschieben geometrischer Symbole sagt beileibe nicht jedem zu. Doch Spieler, die langfristig planen und taktieren wollen und denen Einheitenlimits gar nicht hoch genug sein können, nehmen diese kleinen Schwächen gern in Kauf. Schließlich bekommen sie im Gegensatz zur Standard-Kost aus dem Hause Electronic Arts hier echten strategischen Tiefgang und schieben komfortabel Wegpunkte und Einheitenkolonnen über den Bildschirm, statt sich in ewigem Micromanagement zu verlieren.

87

C&C 3 Tiberium Wars ist im Multiplayer-Modus actionreich und unkompliziert, selbst Einsteiger kommen schnell zurecht. Aber auch Profis haben mit dem neuesten **C&C**-Werk ihren Spaß, da die unterschiedlichen Einheiten vielfältige Taktiken ermöglichen. Dazu läuft das Spiel selbst auf durchschnittlichen PCs ruckel- und im lokalen Netzwerk lagfrei. Uns gefällt jedoch weniger, dass beide Rohstoffe (Tiberium und Energie) nahezu unendlich vorhanden sind – das nimmt strategische Tiefe. Gelegenheitsspieler werden zudem alternative Spielvarianten wie King of the Hill oder Gier vermissen. Eine finale Wertung des Mehrspielerteils ist noch nicht möglich, da wir mit unserer Testversion nicht online spielen konnten.

-

HINDERNIS Bevor Sie das Lager im Hintergrund stürmen, stellt sich Ihnen dieser gigantische Gegner in den Weg. Normale Einheiten segnen so schnell das Zeitliche.

VIELFALT In Sachen Gegner-Design waren die Entwickler kreativ. Es warten jede Menge unterschiedliche Monster auf Sie.

AUF DVD
▮ Video

Spellforce 2

Dragon Storm | Der Seelenträger ist verschwunden, Eos droht im Chaos zu versinken. Nun liegt es an Ihnen, alles wieder ins rechte Lot zu bringen.

Schlechte Ausgangslage: Die magischen Portale, mit denen Eos Völker von Insel zu Insel reisen, versiegen zunehmend, nur noch wenige davon sind intakt. Der Held vom Hauptspiel **Spellforce 2**, der Seelenträger, steckt zu allem Übel auch noch in der Klemme. Zeit für Sie aufzuklären, was in Eo los ist, und in Erfahrung zu bringen, wie das antike Volk der Former in das Puzzle passt. Außerdem stehen Sie in der Pflicht, den Seelenträger zu finden. Immerhin sind Sie sein Blutsverwandter, ein sogenannter Shaikan.

Bevor Sie sich aber in den Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie stürzen, gilt es, einen Avatar zu erschaffen. Hier ist die Auswahl recht beschränkt, einen individuellen Charakter zu basteln, lediglich vorgefertigte Gesichter stehen bereit. Danach wirft Sie das Programm direkt ins Geschehen. Die ersten Monster warten darauf, von Ihrem Helden und seinen Party-Mitgliedern fachgerecht zerlegt zu werden. Sehr schnell haben Sie erste Quests von NPCs in Ihrem Logbuch stehen. Diese sind eine Bedingung dafür, die belagerte Festung, in der das Spiel startet, zu retten.

Retter in der Not

Dabei kommt der Rollenspielanteil des Spiels sehr gut zur Geltung, der in etwa 50 Prozent ausmacht. Immer wieder stehen Ansprechpartner in den Levels herum, die Ihnen Aufgaben erteilen oder mit Rat und Tat zur



ZWISCHENSTOPP In den großen Levels sind überall Kisten mit neuen Gegenständen und Waffen verteilt. Da diese stark bewacht sind, gehen Sie besser vorsichtig vor.



MÄCHTIG Je erfahrener Ihr Avatar ist, desto mehr Zaubersprüche stehen Ihnen zur Verfügung. Damit heizen Sie den zahlreichen Gegnern gehörig ein.

Neue Fähigkeiten der Shaikan im Überblick

Zwar war der Held des Hauptspiels – der Seelenträger – ein Shaikan, die passenden Talente suchten Sie aber vergebens. Nun legen die Entwickler nach und ergänzen die Kampf- und Magie-Skills sinnvoll mit den Fähigkeiten der Drachenblutträger, wodurch Sie aber mit Ihren Erfahrungpunkten besser haushalten müssen.



Shaikan-Kampfkunst
Diese Zauber sind eher auf Angriff ausgelegt. Unter anderem gibt es Sprüche, die Waffen wie diese Axt heraufbeschwören. Bei richtiger Kombination der Talente gestalten sich die Kämpfe einfach, da Sie zum Beispiel einen Dolch und die Axt herbeizaubern und so bei Standardgegnern kaum mehr eingreifen müssen.

Blutmagie
Auf der anderen Seite stehen eher defensive Zauber. Diese beschwören etwa einen Begleiter wie den Wolf im Bild, der Sie im Kampf beschützt. Dies ist in der Schlacht zwar praktisch, die Tierchen stecken aber zu Beginn wenig Schaden ein und verschwinden so schnell wieder. Später machen Sie die Kämpfe teils zu leicht, da sie gehörig austeilen.



Seite stehen. Per Multiple-Choice wählen Sie in Gesprächen aus verschiedenen Antworten, Fragen oder Gegenständen, die Sie benutzen möchten. In unserer Testversion hatten wir hin und wieder das Problem, dass die gestellten Aufgaben nicht richtig funktionierten oder sich nicht abschließen ließen. So sollen unsere Helden zum Beispiel einen verängstigten Bürger Siedenburgs in Sicherheit bringen. Dummerweise fühlte dieser sich nirgends auf der Karte wohl genug, als dass die Aufgabe erledigt gewesen wäre. Die Entwickler wollen diese Fehler mit dem ersten Patch beheben. Löblich ist allerdings, dass auf den elf Karten jede Menge Haupt- und Nebenquests auf Sie warten. Haben Sie sich als Ziel gesetzt, alle Aufgaben zu lösen, beschäftigen Sie die Levels sehr lange Zeit.

Für erledigte Quests bekommen Sie Erfahrungspunkte, allmählich steigen Ihr Avatar und die Party-Mitglieder auf. So schalten Sie Fähigkeiten und Zaubersprüche frei. Dabei stehen vor allem die neuen Begabungen der Shaikan im Vordergrund. Da gibt es zum Beispiel einen Zauber, der eine magische Axt heraufbeschwört, die zeitweilig an der Seite Ihres Avatars kämpft (siehe Kasten). Dieser gehört allerdings noch zu den schwächeren der vielen Shaikan-Zauber.

Zeit für kluge Köpfe

Im Strategie-Part des Spiels geht es vornehmlich darum, Gebäude zu bauen und Einheiten auszuheben. Die Zahl an Gebäuden und Einheiten fällt jedoch gering aus. Insgesamt ist dieser Teil des Spiels nicht so gelungen wie die Rollenspiel-Elemente. Die Gegner stürmen meist in Schüben auf Ihre Basis ein, sodass die Verteidigung einfach ausfällt. Ihre Heldengruppe unterstützt die eigenen Truppen in brenzligen Situationen, zumal sie mächtig Schaden verteilt und sich automatisch heilt. Dabei kommt es indes oftmals vor, dass ein Mitglied Ihrer Party den Gegner nicht angreift, obwohl er direkt daneben steht.

Insgesamt gesehen überzeugt das Add-on, vor allem weil es das Hauptspiel konsequent fortführt und nebem dem innovativen Genre-Mix wieder mit detail- und effektreicher Grafik sowie orchestraler Musik aufwartet. (web)



HART Bevor Sie die Eisernen selbst als Truppen ausheben können, müssen Sie eines ihrer Lager stürmen. Knifflig.



GROSS Ihr Gegner greift auch zu drastischeren Maßnahmen wie diesem Titan. Groß, mächtig und schwer zu besiegen.



SPELLFORCE 2: DRAGON STORM
CA. € 30,-
23. MÄRZ 2007
USK: AB 12 JAHREN

SEBASTIAN WEBER



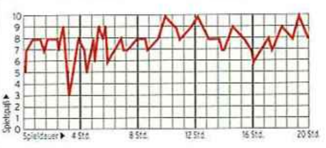
„Die konsequente Fortsetzung des Hauptspiels - mit kleinen Fehlern."

Es ist immer noch verblüffend, wie gut die Mischung aus Strategie- und Rollenspiel-Elementen harmoniert. Der Part, in dem ich meine Basis aufbaue und Truppen aushebe, gefällt mir angesichts der wenigen Gebäude und Truppen nicht ganz so gut, wie mit meiner Party über die Karten zu laufen und mit den vielen NPCs zu sprechen. Dennoch stimmt das Gesamtbild. Die elf neuen Karten bieten dank der unzähligen Nebenquests derart viel Spielzeit, dass es für ein eigenständiges Spiel gereicht hätte. Lediglich die noch bestehenden Bugs und die Probleme mit der künstlichen Intelligenz trüben den Spaß. Phenomic verspricht zwar, diese Mängel mit dem ersten Patch zu beheben, wie es danach aber mit dem Support weitergeht, ist unklar. Schließlich wurden die Entwickler nun Electronic Arts einverleibt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Phenomic
Titel vom selben Entwickler: Spellforce + Add-ons | Spellforce 2
Publisher: Deep Silver/Jowood
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 20 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Gefechtsmodus, Freies Spiel
Zahl der Spieler: Gefecht (6), Freies Spiel (3)
Fazit: Spaß, egal ob mit oder gegen Freunde

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Detailreiche und effektvolle Gestaltung
Sound: Sehr gute Sprecher und Musik
Steuerung: Kombination von „WASD" und Maus

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Interessanter Genre-Mix
- + Liebevoll gestaltete Welt
- + Atmosphärische Musikuntermalung
- − Kleine Bugs und Schwächen der KI
- − Hohe Hardware-Anforderungen

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **81**

ZIELÜBUNG Die Kämpfe in S.T.A.L.K.E.R. fordern selbst Shooter-Experten.

S.T.A.L.K.E.R.

Shadow of Chernobyl | Spiele, die so sehr fesseln dass Sie einem schier den Atem rauben, sind selten. Das Meisterwerk aus dem Hause THQ ist eines davon.

Zugegeben: Als wir in Ausgabe 02/07 die Beta-Version von **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** spielten, hinterließ diese Stippvisite in der verseuchten Zone einen Hauch Skepsis. Zu unfertig waren damals einige Aspekte des Spiels. Jetzt, nach einem erneuten Besuch, nach durchgespielten Nächten und staunenden Gesichtern umstehender Redakteure sagen wir voller Erleichterung: Wir haben uns geirrt! Was Entwickler GSC da auf den Bildschirm bannt, ist wunderschön, furchterregend und spannend zugleich – eine Mischung aus Horror, Action und Rollenspiel, verwoben zu einem großartigen Abenteuer in einer erschreckend realistisch wirkenden Welt. Die Zone rund um das havarierte Atomkraftwerk Tschernobyl ist der Schauplatz der Geschichte. Dorthin gelangen Sie als gebrochener Mann ohne Gedächtnis. Einzig ein Eintrag

Die Freiheit der Entscheidung

Wie variantenreich das Leben in der Zone ist, zeigen wir Ihnen anhand eines Beispiels. Ausgangspunkt ist ein kleiner Überfall.



ANGRIFF Wir werden Zeugen eines Hinterhalts: Mitglieder der Wächter erschießen drei ihrer Feinde, die der Fraktion Freiheit angehören.





1. Geldgier
Die Wächter laden uns in ihr Lager ein, nachdem wir erklären, dass wir auf ihrer Seite stehen. Wir sollen helfen.

2. Heimtücke
In der Basis der Freiheit sollen wir einen Scharfschützen außer Gefecht setzen, damit die Wächter heimlich angreifen können.



1. Verrat
Wir hetzen in das Lager der Freiheit und erzählen dem Anführer von dem Überfall. Er bittet uns, seine Truppen beim Gegenschlag zu unterstützen.



1. SCHLACHTFELD Vor den Toren Tschernobyls tobt ein gnadenloser Kampf.
2. MARSMENSCH Die Wissenschaftler in der Zone zahlen gutes Geld für Artefakte.
3. TIERMENSCH Die ekligen Snork springen Ihnen blitzschnell an die Kehle.

WILLENLOS Auch in der Welt von S.T.A.L.K.E.R. begegnen Ihnen gehirntote Zombies. Trotzdem treffen die Untoten noch erstaunlich gut.

auf Ihrem PDA und die tätowierten Buchstaben S.T.A.L.K.E.R. geben Hinweise auf Ihre Vergangenheit. Sobald Sie vom zwielichtigen Wirt Ihren ersten Auftrag bekommen haben, setzen Sie die ersten Schritte hinaus in eine atemberaubende Spielwelt.

Stalker-Leben

Das verstrahlte Gebiet ist schon lange nicht mehr verwaist. Söldner, Banditen, Glücksjäger und Militär bevölkern die Gegend. Die Natur ist voller abstruser Wesen, verformt von der jahrelangen Verstrahlung. Nachts kommen Monster zum Vorschein, missgestaltete Kreaturen mit furchterregenden Fähigkeiten. Um in dieser gnadenlosen Umwelt zu überleben, benötigen Sie gute Ausrüstung. Die bekommen Sie, indem Sie Aufträge erfüllen. So lautet eine der ersten Missionen, einen Stalker aus der Gefangenschaft von Banditen zu befreien. Dafür erhalten Sie Ihre erste Schusswaffe. Im ähnlichen Stil laufen auch die übrigen Aufgaben ab. Mal sollen Sie einen unbequemen Stalker ausschalten, mal ein Stück verlorener Ausrüstung beschaffen. Für die Erfüllung bekommen Sie Geld, Ausrüstung und bessere Waffen, die Sie auch dringend benötigen, um weiter in die Zone vorzudringen. Viele Missionen besitzen jedoch ein Zeitlimit, weshalb Sie Ihre Ausflüge gut planen sollten. **S.T.A.L.K.E.R.** lässt Ihnen die Freiheit zu entscheiden, wie Sie die Sache angehen wollen. Das schicke Gewehr, das Sie dem Mann an der Bar besorgen sollen – warum nicht behalten? Den Wachposten einer Basis ausschalten oder lieber zum Anführer petzen gehen?

Glanzleistung KI

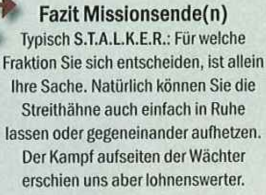
Jede Ihrer Aktionen merkt sich das Spiel genau. Ihr PDA führt darüber hinaus eine Statistik über erledigte Gegner, Ihren Ruf in der Zone oder Ihre aktuellen Freunde. Machen Sie sich nämlich die falschen Leute zum Feind, hagelt es schon auf Sichtweite blaue Bohnen. Militär und Banditen sind von vornherein Ihre Gegner, alle anderen Gruppierungen stehen Ihnen zunächst neutral gegenüber. Helfen Sie etwa den Wächtern, können Sie sicher sein, dass deren Todfeinde, die Freiheit-Fraktion, Sie nicht mit einem Strauß Blumen empfangen werden. Wer sich dann auf Feuerge-

3. Explosion
Die Angreifer sprengen sich einen Weg in die gegnerische Basis. Der Kampf ist unglaublich fordernd, aber lohnend: Wir stauben gute Waffen ab.



2. Rache
Gemeinsam mit der Freiheit überfallen wir die Wächter in der Nähe. Bei dem heftigen Kampf radieren wir das ganze Lager aus.





Fazit Missionsende(n)
Typisch **S.T.A.L.K.E.R.**: Für welche Fraktion Sie sich entscheiden, ist allein Ihre Sache. Natürlich können Sie die Streithähne auch einfach in Ruhe lassen oder gegeneinander aufhetzen. Der Kampf aufseiten der Wächter erschien uns aber lohnenswerter.



3. Grenzschutz
Der Kommandant schickt uns zum Außenposten der Freiheit. Dort verteidigen die Kämpfer den Pfad in den roten Wald gegen die Monolith, eine Sekte von fanatischen Kämpfern.





Verkaufsversion

In Deutschland erscheint S.T.A.L.K.E.R. in zwei Varianten: Neben der normalen Verkaufsversion krallen Sammler sich die Limited Edition (links). Diese ist in der Stückzahl begrenzt und enthält zusätzlich einen Survival-Guide, eine Bonus-DVD sowie eine detaillierte Karte der Zone.

BÜRGERKRIEG Ein Soldat der Wächter hat einen Kampf gegen zwei Vertreter der Freiheit gewonnen und beobachtet uns jetzt misstrauisch.

fechte einlässt, trifft auf knallharte Gegner. Dabei spielt sich jedes Gefecht anders und niemals sind die Manöver der Feinde vorhersehbar. Kämpfen Sie gegen eine Überzahl, attackieren die Feinde aggressiv, teilen sich auf und nutzen jede Deckung. Stehen Sie einem einzelnen Stalker gegenüber, ergreift der schon mal die Flucht. Das Waffen-Balancing, in der früheren Beta-Version noch recht unfertig, ist jetzt perfekt abgestimmt. Jede Waffe unterscheidet sich bezüglich Rückstoß, Feuerrate und Gewicht. Selbst durch ein Zielfernrohr treffen Sie mit einer AK 47 kaum etwas auf größere Entfernung. Mit dem deutschen G36 dagegen setzen Sie Treffer auf den Punkt genau. Gerade in späteren Abschnitten werden Feuergefechte zur hochspannenden Angelegenheit, die an taktische Gefechte aus **Counter-Strike** erinnert. Ein Kopfschuss ist auch in **S.T.A.L.K.E.R.** tödlich.

Menschliche Gegner sind aber nicht Ihr einziges Problem in der Zone. Jedes Lebewesen führt ein eigenständiges Leben und handelt je nach Situation anders. So begegnen Sie etwa wilden Hunden, die bei Tageslicht nach einem Warnschuss sofort fliehen, bei Nacht aber im Rudel über Sie herfallen. Dabei geraten die Viecher jedoch auch gegenseitig aneinander. Immer wieder sahen wir Banditen, die gegen Tiere oder andere Stalker kämpften. Besonders kurios: Bei Nacht sollten wir einen Verräter bespitzeln, ihn aber nicht töten. Als wir ihm heimlich folgen, greift ein wildes Tier an – und tötet unser Ziel. Als wir erneut laden und ein paar Mal in die Luft schießen, lässt sich das Vieh nicht mehr blicken. Unvorhersehbare Momente wie dieser machen den Reiz von **S.T.A.L.K.E.R.** aus. Die Welt fühlt sich lebensecht an. Sie dreht sich nicht allein um den Spieler, sondern lebt und agiert auch ohne dessen Zutun. Die unglaublich realistisch wirkende Umwelt fügt sich perfekt in das Gesamtbild ein. Tag-und-Nacht-Wechsel (ein Spieltag dauert etwa zweieinhalb wirkliche Stunden), Sonnenschein,

Gruseln, schießen und staunen

Drei Merkmale machen den Ego-Shooter zum unvergesslichen Erlebnis:

Horror
Kaum ein Spiel schafft es, mit wenigen Mitteln eine so beklemmende Atmosphäre zu erschaffen wie **S.T.A.L.K.E.R.**. Subtile Geräusche und dunkle Gänge lassen Sie nervös jede Ecke mit der Taschenlampe ausleuchten. Beim Gruseln steckt das Spiel aus der Ukraine sogar **F.E.A.R.** oder **Doom 3 (dt.)** in die Tasche!

RUINEN Gebäude wie diese Lagerhalle rechts, sind liebevoll gestaltet und mit unzähligen Details versehen. Kein Gang gleicht dabei dem anderen. Der Verfall, der um sich greift, ist an jedem Gebäude sichtbar.

GÄNSEHAUT Dunkle Keller, enge Gänge und jede Menge fieser Monster: **S.T.A.L.K.E.R.** bringt selbst hartgesottene Shooter-Fans zum Schwitzen. Blutsauger (oben) und Snorks (links) machen jeden Schritt zur Mutprobe.

SCHUSSWECHSEL Wer treffen will, muss zielen können. Deswegen visieren Sie einen Gegner am besten über Kimme und Korn an. Noch besser funktioniert das, sobald Sie sich hinknien. Später bekommen Sie sogar praktische Zielfernrohre für Ihr Lieblingsgewehr.

Regen oder düstere, verhangene Wolken bilden die Bühne für einen bisher unerreichten Realitätsgrad.

Fürchte dich!

Verantwortlich für die stimmige Welt ist in erster Linie GSCs hauseigene X-Ray-Engine, die das Spiel mit Licht und Schatten auf beeindruckende Weise beherrscht. Sobald Sie bei einsetzender Dunkelheit das erste Mal Ihre Lampe einschalten, taucht der Schein der Funzel die Umgebung in grelles Licht, durchzogen von scharfen Schatten. In unterirdischen Bunkeranlagen zeigt die Engine dann endgültig ihr Können. Flackerndes Licht zuckt durch stockfinstere Gewölbe, ohne Taschenlampe erkennen Sie nicht mal Ihre eigene Waffe. Kleine Feuerstellen tauchen die Wände in rötlich flackerndes Licht. Zerbröselnde Wände und verrottete Maschinen (bis zur kleinsten Schraube ausmodelliert) geben Ihnen das Gefühl, einen Ort zu betreten, an dem Sie eigentlich nichts verloren haben. Um Ihnen den Angstschweiß so richtig auf die Stirn zu treiben, haben die Entwickler die dunklen Gänge mit fiesen Monstern gespickt. Den Blutsauger etwa erkennen Sie erst im letzten Moment – nämlich dann, wenn er sich mit einem lauten Brüllen vor Ihnen enttarnt. Nicht selten hörten wir in den letzten Tagen immer wieder Redakteure beim Test lauthals vor Schreck aufschreien. **S.T.A.L.K.E.R.** schafft es, selbst Spiele aus dem Horrorgenre an Spannung und Grusel zu überbieten.

Wenn einer eine Reise tut

Etwa ein Drittel Ihrer Spielzeit verbringen Sie in Innenräumen, den Rest an der verseuchten Luft. Im Laufe des Spiels erforschen Sie so die elf Gebiete der Zone. Die einzelnen Ortschaften sind allerdings nicht frei zugänglich. Um an den gewünschten Ort zu gelangen, müssen Sie durch kleine Passagen hindurch, an denen das neue Gebiet geladen wird. Das dauert erfreulicherweise nur ein paar Sekunden. Querfeldein kommen Sie nicht ans Ziel. Hier versperren Zäune oder hochgradig verstrahlte Gebiete das Vorankommen. Ganz frei sind Sie in **S.T.A.L.K.E.R.** also doch nicht. Zudem wurden die lange angekündigten Fahrzeuge aus der finalen Version gestrichen. Wer reisen möchte, muss laufen. Da viele Straßen aber von Anomalien, Autowracks und umgestürzten Bäumen blockiert



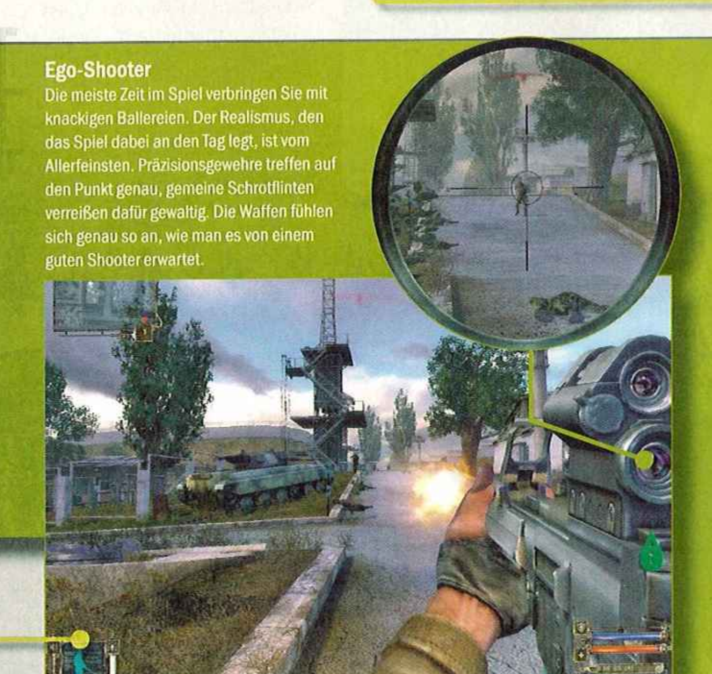
POLTERGEIST Im Gebiet rund um den geheimnisvollen Schmelzer tauchen immer wieder Geisterwesen auf und fallen von allen Seiten über uns her.

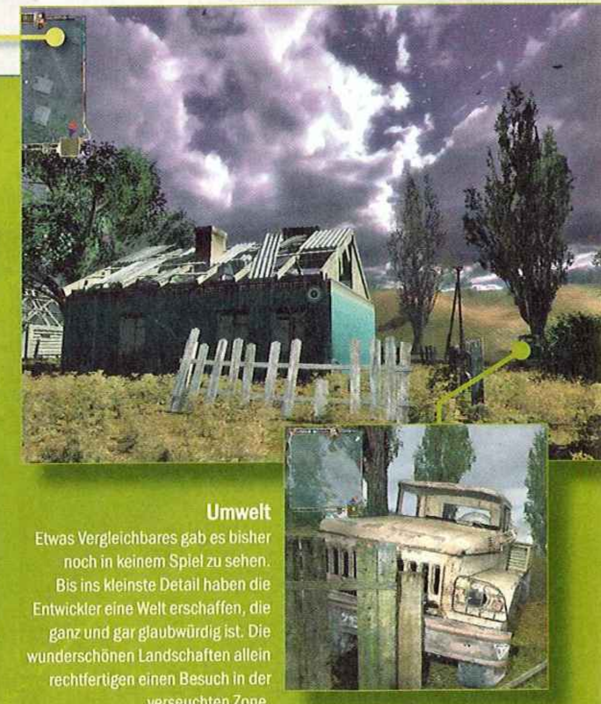
„Wasili wollte immer Pilot werden." - „Und?" - „Er ist gestern in eine Wirbelanomalie getappt. Sein Traum hat sich erfüllt, er ist geflogen."



MÄRCHENONKEL Die Bewohner der Zone erzählen sich viele spannende Geschichten und lachen über Witze. Leider unterschlägt THQ deren Übersetzung. Einige davon hat PC-ACTION-Kollege Alexander Frank für uns übersetzt. Eine Auswahl der Sprüche gibt es demnächst auf www.pcgames.de.

Ego-Shooter
Die meiste Zeit im Spiel verbringen Sie mit knackigen Ballereien. Der Realismus, den das Spiel dabei an den Tag legt, ist vom Allerfeinsten. Präzisionsgewehre treffen auf den Punkt genau, gemeine Schrotflinten verreißen dafür gewaltig. Die Waffen fühlen sich genau so an, wie man es von einem guten Shooter erwartet.





Umwelt
Etwas Vergleichbares gab es bisher noch in keinem Spiel zu sehen. Bis ins kleinste Detail haben die Entwickler eine Welt erschaffen, die ganz und gar glaubwürdig ist. Die wunderschönen Landschaften allein rechtfertigen einen Besuch in der verseuchten Zone.

werden, wäre eine Autofahrt sicherlich eine tödliche Angelegenheit gewesen. In der Mitte der Zone erwartet Sie die Bar, eine Anlaufstelle für Abenteurer aus der Umgebung. Hier sitzt ein Barkeeper, der Sie mit Haupt- und Nebenaufgaben versorgt. Auch andere Stalker bieten Ihnen Aufträge an, hängen am Tresen herum und gehen ihren eigenen Geschäften nach. Neben der Bar finden Sie die Arena. Dort kämpfen Sie gegen computergesteuerte Gegner auf Leben und Tod. Dem Sieger winken Rubel und schwerere Gegner in der nächsten Runde. Wer am eigenen Leib erfahren möchte, wie gut die KI wirklich ist, sollte sich unbedingt auf ein Tänzchen einlassen. Wer lieber friedlich seine Scheinchen verdienen will, macht sich auf die Suche nach wertvollen Artefakten. Viele Händler bezahlen für die leuchtenden Steine eine Stange Geld.

Rucksack voll

Die außergewöhnlichen Brocken können Sie aber auch für sich selber nutzen. Die Artefakte verbessern nämlich Werte wie Ausdauer, schützen vor Stürzen und Strahlung. Gleichzeitig besitzen die kleinen glühenden Dinger aber auch negative Eigenschaften. So sollten Sie genau überlegen, welches Artefakt Sie wann anlegen. Oft müssen Sie zwangsläufig solche gefundenen Schätze verkaufen, um Ihr Inventar zu entlasten. Zwar wurde seit der letzten Beta-Version das Tragevolumen von maximal 50 Kilogramm auf 60 erhöht, spätestens mit zwei Schutzanzügen und einer Zusatzwaffe sind Sie aber wieder hoffnungslos überladen. Nützlich fanden wir in dem Zusammenhang die Verstecke, die Sie immer wieder entdecken. Dort lässt sich überflüssige Ausrüstung verstauen.

S.T.A.L.K.E.R. ist nicht fehlerfrei. Selten setzt die KI aus, das PDA gibt zeitweise widersprüchliche Informationen. Nichts davon ist aber so gravierend, das überwältigende Spielerlebnis in dieser lebendigen Welt zu trüben. Nach vier Jahren voller Verschiebungen, Spekulationen, Hoffen und Bangen sind wir uns sicher: Das Warten hat sich gelohnt. Einem Besuch in der Zone steht ab dem 23. März nichts mehr im Weg. (rh)

Detailverliebtheit in seiner schönsten Form

Inmitten der Zone, kurz vor dem Reaktor, liegt Prypjat. Die Entwickler haben die real existierende Geisterstadt in liebevoller Kleinarbeit nachgebaut.



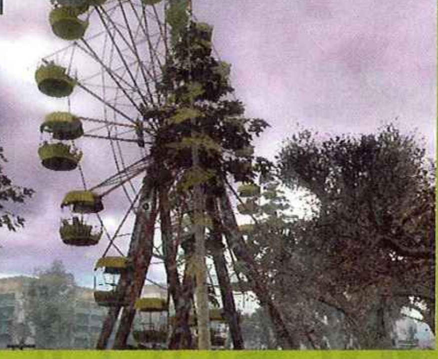
Anton Bolshakov, Projektleiter
„Wir ließen die verlassenen Städte und Siedlungen einfach auf uns wirken."

GEISTERSTADT Die verlassenen Ruinen von Prypjat sind teilweise wieder betretbar. Trotzdem ist die Gegend durch die Strahlung für mindestens 300 Jahre unbewohnbar.

Original und Kopie

Erst spät im Spiel erreichen Sie die verrottende Stadt im Süden von Tschernobyl. Dafür gehört dieser Abschnitt zu den besten im gesamten Spiel. Viele der zerstörten Häuser sind begehbar, überall liegen Trümmerteile, ganze Häuser sind eingestürzt. Wer sich Fotos von Prypjat anschaut, kommt aus dem Staunen nicht mehr raus: Die Ähnlichkeit zwischen Original und Spiel ist verblüffend. Das unten abgebildete Riesenrad ist dabei nur ein Beispiel. Auch spielerisch reizt die Stadt: Die knackigen Gefechte in den Trümmern sind knallhart.





PRYPJAT-BILDER Alle Fotos stammen von Alexander Frank.

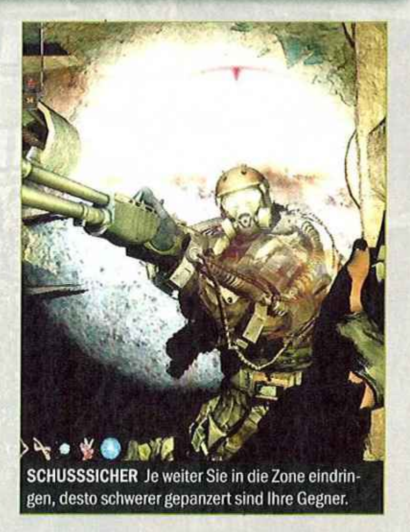
Die zweite Meinung

STEFAN WEISS



„Trotz kleiner Macken der absolute Knaller. Spannend, packend und atmosphärisch klasse."

S.T.A.L.K.E.R. macht mich zum Strahlemann, und das im wahrsten Sinne des Wortes. Für mich ist das Spiel ein gelungenes Meisterwerk mit ganz eigenem Charme. Die Spielwelt haut mich bei jedem Schritt aus den Latschen. Ich bin neugierig, jeden Winkel der verseuchten Zone auszukundschaften. Ich will wissen, was die Monster gerade tun und ob sich Banditen mit anderen Stalkern gerade wieder fetzen, während ich Militärs bekämpfe und raffgierig alle geplünderte Beute in meinen Verstecken horte. Klar gibt es Fehler – zum Beispiel dass ich beim Verwalten einer Truhe nie angezeigt bekomme, welche Inventargegenstände ich gerade trage und welche nicht. Dazu kommen einige Quest- oder KI-Bugs. Entscheidend ist aber, dass diese Schnitzer kaum das Gesamtbild trüben. Die Atmosphäre von Tschernobyl und die glaubhafte Umwelt nehmen mich gefangen und lassen mich abtauchen. So müssen gute Spiele sein!



SCHUSSSICHER Je weiter Sie in die Zone eindringen, desto schwerer gepanzert sind Ihre Gegner.

PC Games MOTIVATIONSKURVE

S.T.A.L.K.E.R.

EINZELSPIELER 11 GEBIETE +++ 30 QUADRATKILOMETER LAND



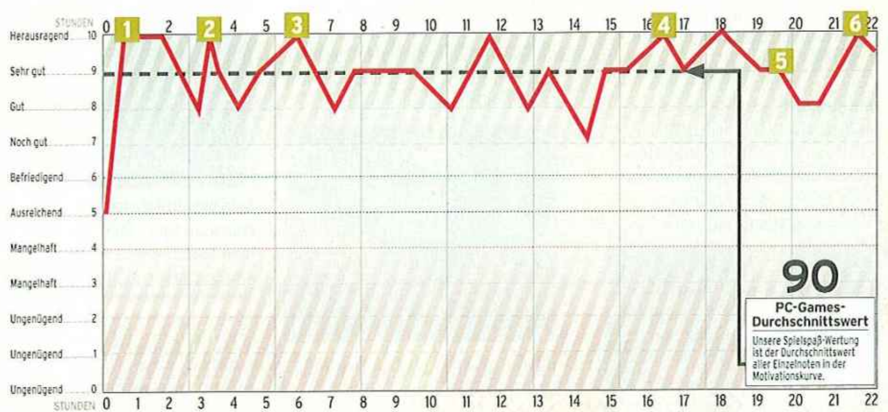
1 GROSSE AUGEN In Kordon beginnt unser Abenteuer, wir bekommen die ersten Aufträge. Die Optik mit den wunderschönen Landschaften reißt uns sofort in ihren Bann. Erst einmal in Ruhe umgucken, loslegen können wir später.



2 MONDSCHEIN Die erste Nacht in der Zone ist ein Erlebnis für sich. Im Dunkeln huschen Tiere durchs Gebüsch, irgendwo heult ein Hund. Ein Spaziergang abseits der Straße endet schnell mit einem taktischen Rückzug ins Dorf.



3 ANGSTSCHWEISS Wir dringen in ein Labor ein. Anomalien und unheimliche Geräusche lassen uns keine Minute entspannen. Stattdessen tappen wir mit der Waffe im Anschlag durch die flackernden Gänge. Ein tolles Erlebnis!





4 SCHUTZMANN Diese Wissenschaftler arbeiten in einem mobilen Labor. Wir halten ihnen bei Messungen den Rücken frei.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	S.T.A.L.K.E.R.
Testversion:	Pre-Release
Gespielte Minuten:	1.350 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	22:30
Verkaufspreis:	€ 50,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	1.350 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	ca. € 2,22,-

THQ überreichte uns zum Test eine Pre-Release-Version, die dem Goldmaster aber schon sehr nahe kommt. Seit der vorherigen Beta hat sich einiges an der Performance getan. Probleme wie Abstürze stellten wir während der Testphase gar nicht fest.



5 VERSTRAHLT Die Umgebung rund um eine Radarstation ist so stark verseucht, dass wir ohne Schutz nach kurzer Zeit tot wären. Uns bleibt keine Wahl, wir müssen da rein!



6 DER HIMMEL BRENNT Große Schlacht um den Reaktor: Hier kämpft jeder gegen jeden. Mitten in dem Chaos versuchen wir, lebend den Sarkophag zu erreichen. Knallhart!



S.T.A.L.K.E.R.
CA. € 50,-
23. MÄRZ 2007
USK: AB 18 JAHREN

ROBERT HORN



„Die Welt von S.T.A.L.K.E.R. lässt mich nicht mehr los. Ein Spiel zum Niederknien."

Mein erster Entschluss nach dem Durchspielen: „Das mach ich gleich noch mal! Und diesmal ganz anders!" Sieben verschiedene Enden zu sehen ist natürlich nur eine der Herausforderungen. Denn auch nach vielen Tagen in der verseuchten Zone habe ich längst noch nicht alles gesehen. Es gibt so viel zu entdecken. So viele Dinge, die nicht mal spielentscheidend sind – aber ich mache sie trotzdem, weil das Spiel mich lässt. Und wenn ich mal wieder das Militär in ein Dorf voller Stalker locke, freue ich mich diebisch über die tobende Schlacht und ziehe pfeifend von dannen. Natürlich ist vieles der gefühlten Freiheit vorgegaukelt. Diese Illusion ist aber perfekt. Die kurzen Ladebalken beim Betreten einer Zone stören mich nicht, auch nicht, dass mich Zäune und Anomalien am Weitergehen hindern. Einzig die unvollständige Synchronisation wirkt an manchen Stellen lästig. Obwohl es durchaus passend ist, dass die Protagonisten Russisch reden, irgendwie hätte ich schon gern gewusst, was der Söldner brüllt, der mir gerade seine Schrotflinte unter das Kinn drückt. Sei es drum, für dieses Spiel würde ich sogar Russisch lernen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: GSC Gameworld
Titel vom selben Entwickler: Cossacks | American Conquest
Publisher: THQ
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 10 Karten, drei Spielmodi
Zahl der Spieler: Bis zu 32 Spieler
Fazit: Test in der nächsten Ausgabe

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Opulente Landschaften, extrem detaillierte Texturen, tolle Optik
Sound: Kaum Spielmusik, teils unvollständige Synchronisation
Steuerung: Maus, Tastatur

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 4.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Unglaublich lebendige Spielwelt
+ Packende Gefechte
+ Gruselszenen vom Feinsten
+ Gelungene künstliche Intelligenz...
− ...die manchmal aussetzt

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)



Technik-Check

Ist Ihr PC den Anforderungen von S.T.A.L.K.E.R. gewachsen? Welche Leistungsreserven lassen sich aktivieren? Wir haben Antworten auf diese Fragen!

Falls Sie planen, Ihrem PC für den Tschernobyl-Shooter eine Runderneuerung zu gönnen, greifen Sie auf jeden Fall zu einem Prozessor mit zwei Kernen. Wie unsere Benchmarks zeigen, ist beispielsweise der Athlon X2 4200+ 25 Prozent schneller als die Einkern-Variante der 3500+. Eine High-End-3D-Karte wird nur fällig, wenn Sie auf FSAA/AF nicht verzichten wollen. Wer mit einem Gigabyte Speicher spielt, muss mit längeren Ladezeiten sowie Einbrüchen der Fps-Rate durch Laderuckler rechnen. (stö)

So spielt sich S.T.A.L.K.E.R.

Anhand von zwei Beispiel-PC-Konfigurationen zeigen wir Ihnen, was Sie im Grafik-Optionsmenü für eine optimale Performance einstellen sollten:

Einstellungen
Auflösung: 1.024x768; **Render:** Dynamische Beleuchtung; **Sichtweite, Objektdetails, Grasdichte:** Minimal; **Texturdetails:** Maximal; **Sonnen-, Gras-Schatten:** Aus; **Lichtreichweite, Schattenqualität:** Mittel.



Systemkonfiguration:
Prozessor: Athlon 64 3200+
Grafikkarte: Radeon X1650 Pro
Arbeitsspeicher: 1 GB RAM

Fazit: Um mit einer dynamischen Beleuchtung zu spielen, sollten Sie die anderen Optionen mit Ausnahme der Texturendetails, der Lichtreichweite und der Schattenqualität auf den Minimalwert stellen beziehungsweise deaktivieren.

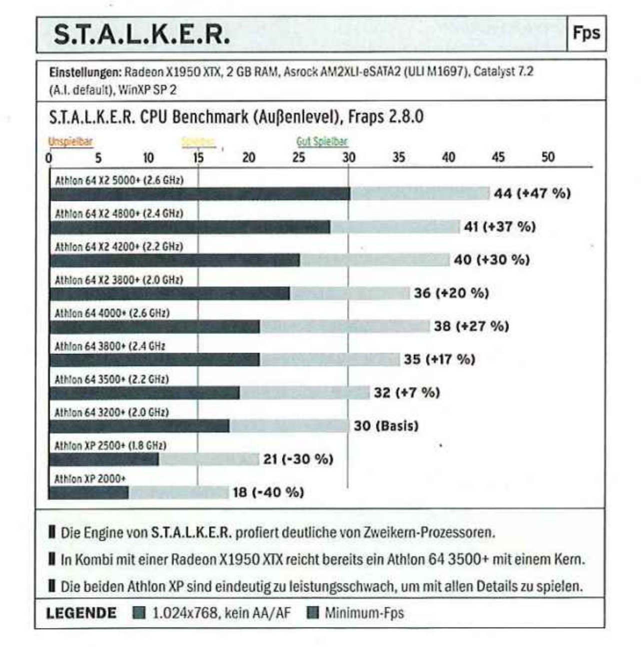
Einstellungen
Auflösung: 1.024x768; **Render:** Dyn. Beleuchtung; **Sichtweite, Objektdetails, Grasdichte, Texturdetails:** Maximal; **Sonnen-, Gras-Schatten:** An; **Lichtreichweite, Schattenqualität:** Maximal; **AF:** Aus.





Systemkonfiguration:
Prozessor: Athlon 64 X2 4200+
Grafikkarte: Geforce 7950 GT
Arbeitsspeicher: 2 GB RAM

Fazit: Dank der Zweikern-CPU und ausreichend Grafikleistung brauchen Sie auf kein Detail zu verzichten. Für einen anisotropen Filter ist die 7950 GT zu schwach. Die Kantenglättung können Sie bei der dynamischen Beleuchtung nicht aktivieren.



S.T.A.L.K.E.R. — Fps

Einstellungen: AMD Athlon 64 X2 5000+, 2 GB DDR2 RAM, Forceware 93.71, Catalyst 7.2 (A.I. default), Windows XP, SP 2

S.T.A.L.K.E.R. VGA-Benchmark (Außenlevel), FRAPS 2.8.0

Unspielbar / Spielbar / Gut Spielbar (Skala 0–50)

Grafikkarte	1.024x768, kein AA/AF	1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF
Radeon X1950 XTX (512 MB)	42 (+56)	29 (+93%)
Geforce 7900 GTX (512 MB)	40 (+48%)	26 (+73%)
Geforce 7950 GT (512 MB)	38 (+41%)	22 (+47%)
Radeon X1950 Pro (512 MB)	27 (Basis)	15 (Basis)
Radeon X1900 GT (256 MB)	22 (-23%)	13 (-15%)
Geforce 7600 GT (256 MB)	22 (-23%)	9 (-67%)
Radeon X1800 GTO (256 MB)	19 (-42%)	6 (-150%)
Radeon X1650 Pro (256 MB)	14 (-93%)	4 (-275%)
Geforce 6800 GT (256 MB)	9 (-200%)	4 (-275%)
Geforce 6600 GT (128 MB)	7 (-286%)	3 (-400%)

- Die Radeon X1950 XTX ist bei beiden Einstellungen die schnellste Karte im Testfeld.
- Eine Geforce 7600 GT ist zu leistungsschwach für alle Details in 1.024x768.
- Die Geforce 7900 GTX ist in 1.024x768 nur 5 Prozent schneller als die 7950 GT.

LEGENDE ■ 1.024x768, kein AA/AF ■ 1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF ■ Minimum-Fps

Die drei wichtigsten Tuning-Tipps

Statische statt dynamischer Beleuchtung

Die Beleuchtungsqualität hat den größten Einfluss auf die Gesamtleistung. Beim Wechsel auf die statische Beleuchtung mit einer geringen Anzahl an Lichtquellen kletterte die Framerate bei unserm Test-PC (Athlon 64 3200+, 7600 GT, 2 GB RAM) um satte 205 Prozent von 19 auf 58 Fps.



Details im Überblick

ZACKIG Da der Renderer eine hohe Zahl von Lichtquellen darstellt, können Sie FSAA nicht aktivieren.

DETAILLIERT Dank des anisotropen Filters werden Texturen auf größere Entfernung noch scharf dargestellt.

Sichtweite minimieren

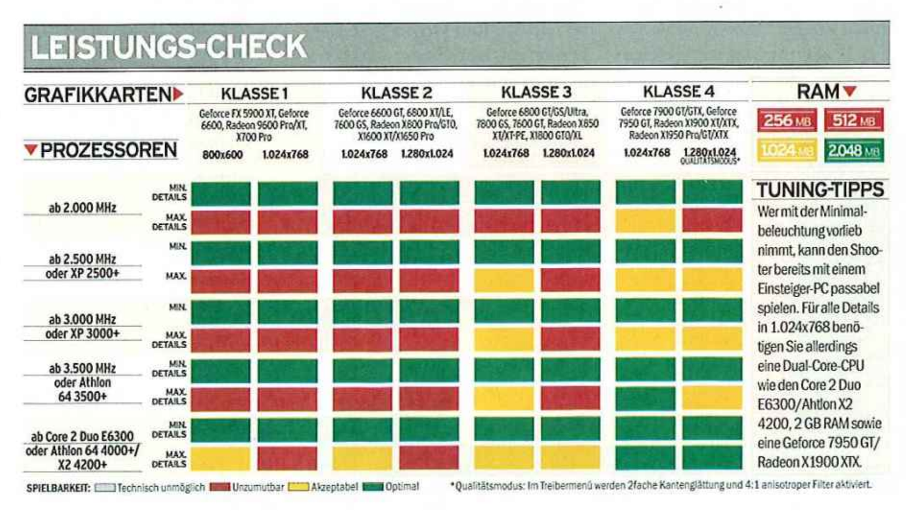
Bei einer niedrigen Sichtweite werden sehr weit entfernte Objekte nicht dargestellt. Das entlastet den Prozessor, der weniger Geometrie zu berechnen hat. Wer auf eine hohe Weitsicht verzichtet, macht bis zu 21 Prozent an Leistung gut (4 Fps, bei Athlon 64 3200+, 7600 GT, 2 GB RAM).



Sonnenschatten ausschalten

Die Soft-Shadows für die Objekte, Bäume, Sträucher und das Pixel-Personal, die durch das dynamische Sonnenlicht-Modell entstehen, kosten besonders viel Grafikleistung. Schalten Sie diese ab, schlägt das mit einem Leistungsgewinn von bis zu 37 Prozenz (7 Fps) zu Buche.





LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1: Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro — 800x600	KLASSE 1 — 1.024x768	KLASSE 2: Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 XT/X1650 Pro — 1.024x768	KLASSE 2 — 1.280x1.024	KLASSE 3: Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO/XL — 1.024x768	KLASSE 3 — 1.280x1.024	KLASSE 4: Geforce 7900 GT/GTX, Geforce 7950 GT, Radeon X1900 XT/XTX, Radeon X1950 Pro/GT/XTX — 1.024x768	KLASSE 4 — 1.280x1.024 Qualitätsmodus*
ab 2.000 MHz	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN.	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX.	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN.	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
ab Core 2 Duo E6300 oder Athlon 64 4000+/ X2 4200+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▼: 256 MB (Unzumutbar), 512 MB (Unzumutbar), 1.024 MB (Akzeptabel), 2.048 MB (Optimal)

TUNING-TIPPS
Wer mit der Minimalbeleuchtung vorlieb nimmt, kann den Shooter bereits mit einem Einsteiger-PC passabel spielen. Für alle Details in 1.024x768 benötigen Sie allerdings eine Dual-Core-CPU wie den Core 2 Duo E6300/Ahtlon X2 4200, 2 GB RAM sowie eine Geforce 7950 GT/ Radeon X1900 XTX.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.



SPITZEN-OPTIK
Nicht nur die Spielwelt, auch die Charaktere bestechen mit einem sehr hohen Detailgrad!


BLITZDINGS Schießen Sie mit Ihrer Waffe, verdeckt das Mündungsfeuer die Sicht. Die meisten Effekte sind so überzogen.


TAUCHSTATION An einigen Stellen kämpfen Sie unter Wasser gegen die Fieslinge. Diese spannenden Szenen gibt es aber viel zu selten.

Red Ocean

Ein Shooter unter Wasser muss nicht zwangsläufig Bioshock heißen. Taugt Red Ocean zur Überbrückung der Wartezeit?

Der Name ist Programm. Denn wenn der Protagonist eines Ego-Shooters Jack Hard heißt, braucht man über die Marschrichtung des Spiels keine Fragen mehr zu stellen. Hart geht es in **Red Ocean** von Anfang an zur Sache. Allerdings im negativen Sinne: Denn die nicht vorhandene Story, die dumme KI und das misslungene Leveldesign machen dem Titel keine Ehre.

Sprung ins kalte Wasser

Der Einstieg in **Red Ocean** könnte spannungsärmer kaum sein: Auf einem Tauchgang entdecken Sie eine mysteriöse Forschungsanlage – das war's. Was Sie dort überhaupt zu suchen haben, wird Ihnen nicht verraten. Auf engstem Raum finden Sie bald die erste Schusswaffe, einen Atemzug später treffen Sie auf schießwütiges Sicherheitspersonal. Schon nach der ersten Viertelstunde wiederholen sich Gänge und Objekte so oft, dass man den Glauben an Schauplatzabwechslung verliert. Die spärlichen Ausnahmen bieten Unterwassergefechte, etwa wenn durch die Wucht einer Detonation die Wand zerreißt und Meerwasser eindringt. Dann sorgen sehenswerte und durchaus gelungene Effekte für einen coolen Verwischeffekt auf dem Bildschirm. Verlassen Sie jedoch das kühle Nass, empfangen Sie wieder endlose Reihen von Containern und Lagerhallen (ach, und Zügen). Darin erwarten Sie Massen an immer gleichen Gegnern, die zwar gut treffen, das Wort Deckung selbst aber wohl noch nie gehört haben. Ihre schiere Übermacht und die spärlich gesäten Gesundheitspakete lassen Sie dennoch öfter frustriert auf die Laden-Taste hämmern.

Kurz: ja. Gut: nein

Trotz guter Ansätze wie der sehenswerten, aber etwas übertriebenen Grafikeffekte ist **Red Ocean** nur ein ganz gewöhnlicher Ego-Shooter. Dazu ist er mit einer Spielzeit von etwa drei Stunden verdammt kurz – was man ertragen könnte, wenn das Spiel wenigstens eine interessante Hintergrundgeschichte und Abwechslung bieten würde. So wie das **Red Ocean** jetzt daherkommt, ist es leider wirklich nicht zu empfehlen. (rh)


DOSENÖFFNER Zerstörbare Fässer finden Sie auch in Red Ocean. Die daraus folgenden Explosionen sehen wirklich gut aus.


BÖSER WICHT Diese geklont wirkenden Pixelmännchen stürmen in Massen auf Sie ein. Viel Abwechslung gibt es dabei nicht.



RED OCEAN
CA. € 40,-
16. MÄRZ 2007
USK: AB 18 JAHREN

ROBERT HORN

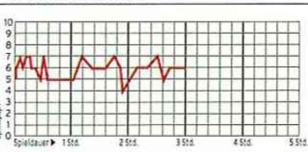

„Grafikeffekte allein machen noch keinen guten Shooter: Red Ocean geht baden."

Kaum habe ich mit Jack Hard die riesige Unterwasserstation betreten, geht die wilde Ballerei auch schon los. Nichts anderes habe ich erwartet, als ich **Red Ocean** gestartet habe. Nichts anderes und doch ein wenig mehr: Auch wenn die grafischen Effekte des Shooters an einigen Stellen wirklich sehenswert sind, meistens wirken sie so überladen, dass man das Gefühl hat, die Entwickler wollten eine Grafik-Demo entwickeln. So sehe ich vor lauter Mündungsfeuer meist nicht, wo ich überhaupt hinschieße. Wenn dann noch die immer gleichen Gegner an bestimmten Stellen auf mich zustürzen, bin ich fast froh, dass **Red Ocean** nach nur drei Stunden Spielzeit vorbei ist. Mit etwas mehr Liebe zum Detail, einer spannenden Story und besserer KI hätte aus **Red Ocen** ein wirklich guter Shooter werden können. Eine Unterwasserbasis als Schauplatz wüster Schießereien ist nämlich eine erfrischende Idee.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Collision Studios
Titel vom selben Entwickler: Augustus | Napoleon | Thandor
Publisher: dtp entertainment AG
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 3 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Übertriebene Grafikeffekte
Sound: Durchwachsene Synchronisation
Steuerung: Shooter-typisch mit Maus, Tastatur

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Teilweise sehenswerte Effekte
- + Unkomplizierte Ballereien
- − Unmotivierende Story
- − Klobige und doofe Gegner
- − Extrem kurz

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)


AUF AB-18-DVD
Video


MITTENDRIN Beim Schießen steht Leon still, die Kamera ist dicht hinter ihm. Besonders die spektakulären Bosskämpfe sind auf diese Weise irre intensiv!

HILFLOS In einem Abschnitt lenkt man die unbewaffnete Ashley an Gegnern vorbei.

Resident Evil 4

Eines der besten Action-Spiele 2005 hat es auf den PC geschafft. Die Umsetzung enttäuscht erwartungsgemäß.

Der Atmosphäretod

Die Beispielbilder zeigen ein- und dieselbe Szene: Leon und Ashley laufen nachts bei Gewitter durch ein Dorf. Auf beiden (!) Screenshots zuckt gerade ein Blitz. Die Gamecube-Version stellt dabei extrem atmosphärische Lichteffekte auf Umgebung und Spielfiguren dar – eine Augenweide. Die PC-Fassung wirkt dagegen trist und kühl.



Atemlose Action, Survival-Horror in Reinkultur und dazu eine Grafik, bei der man sich fragt, ob die Konsole in den Zaubertrank gefallen sei: Die Rede ist von **Resident Evil 4**, das Anfang 2005 auf Nintendo Gamecube erschien. Zwei Jahre später „beehrt" das Meisterwerk den PC – und enttäuscht mit mieser Grafik.

Das Spiel lässt die altbackene Mechanik seiner Vorgänger hinter sich. Sie sind Leon S. Kennedy, Kampfspezialist, und mit der Suche nach Ashley, Tochter des Präsidenten, betraut. Eine Spur führt Sie nach Europa in ein entlegenes Dorf – keine zwei Minuten nach Ihrer Ankunft gehen die Bewohner mit Äxten und Mistgabeln auf Sie los. Ein wohliges Herzrasen stellt sich ein, das die rund 20 Stunden andauernde Spielzeit untermalt! Gegner legen Leitern an, klettern durch Fenster, steigen über Hindernisse hinweg – man ist nirgendwo sicher, die doofen Zombies der Vorgänger sind aggressiven Feinden gewichen.

Leon findet Waffen, die man mit Upgrades verbessert. Das ist motivierend und erlaubt unterschiedliche Spielweisen – wenn Sie mehr der Typ für Schrotflinten sind, investieren Sie Ihre Kohle eben in diese Waffengattung.

Haben Sie Ashley erst einmal gefunden, müssen Sie sie schützen. Stirbt sie oder trägt ein Feind sie zu einem Raumausgang, ist das Spiel vorbei. Hin und wieder hilft Ashley beim Betätigen von Schaltern, dann will sie beschützt werden. Zum Glück stört sie aber kaum, lässt sich mit zwei Befehlen sogar ein wenig herumkommandieren.

Resident Evil 4 ist brillant, eines Gold-Awards würdig – doch die Umsetzung ist es nicht. Einst geniale Grafik wirkt nun aufgrund fehlender Beleuchtungseffekte trist und farbarm, die Texturen erinnern an Matsch. Darunter leidet die Atmosphäre. Eine Mausunterstützung gibt es nicht, die Tastatursteuerung enttäuscht. Bleibt nur der Griff zu einem guten Gamepad! (fs)



RESIDENT EVIL 4
CA. € 27,-
23. FEBRUAR 2007
USK: KEINE JUGENDFREIGABE

FELIX SCHÜTZ



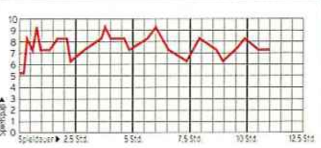
„Eine Schönheit in hässlichem Kleid. Die Konsolenfassungen sind deutlich besser!"

Für die Gamecube-Version hätte ich locker eine Wertung jenseits der 90 gezückt. Stattdessen muss es eine 78 sein – ja, die Grafik ist wirklich spielspaßgefährdend! Fehlende Lichtquellen! Kaum sichtbarer Nebel! Texturen, die aussehen, als hätte jemand Schlamm darüber verteilt! Selbst die einst mitreißenden Filmsequenzen sind nun verwaschen und pixelig – überzeugen Sie sich selbst mit dem Video auf unserer Heft-DVD. Hier wurde ein Meisterwerk fast zu Tode konvertiert. Fast. Das Spielgefühl ist nämlich so gut wie das der Konsolenfassungen. Die Kämpfe lassen den Puls rasen, das Waffensystem motiviert und die Spielumgebung ist ebenso abwechslungs- wie einfallsreich. Ich begrüße auch das Fehlen einer Maussteuerung – sie hätte das Balancing zerstört. Dennoch: Greifen Sie lieber zur Gamecube- oder Playstation 2-Version und genießen Sie einen Klassiker in dem optischen Gewand, das er verdient.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Capcom
Titel vom selben Entwickler: Onimusha 3 | Devil May Cry 3 Special Edition
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 11 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Fehlende Lichteffekte, Matsch-Texturen
Sound: Packend! Englische Sprachausgabe
Steuerung: Mies: Tastatur. Gut: Gamepad

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Panikattacken am laufenden Band
- \+ Viele Waffen und Upgrades
- \+ 20 Stunden ohne spielerische Tiefpunkte
- − Erschreckend schlechte grafische Umsetzung
- − Nur mit Gamepad vernünftig spielbar

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **78**

1. **IM ZIEL** Bei niedrigem Realitätsgrad haben Hobby-Kommandanten keine Probleme, das Ziel zu treffen: einfach das Ziel aufschalten und Knöpfchen drücken.
2. **STILLER JÄGER** Man stellt bald fest: Die US-Boote in Teil 4 sind spürbar leistungsschwächer als die deutschen Modelle des dritten Silent Hunter-Spiels.
3. **SEESCHLACHT** Bei Gefechten zwischen Überwassereinheiten sind Sie nicht nur Zaungast. Torpedieren Sie rechtzeitig Schlüsselschiffe, trägt Ihre Seite den Sieg davon.

Silent Hunter 4



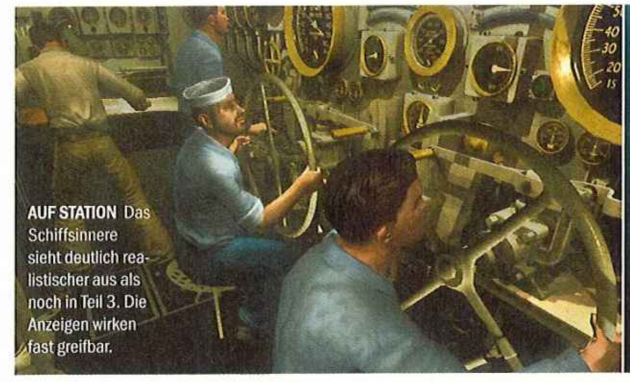
Wolves of the Pacific | Die Antlantikschlacht ist geschlagen, jetzt beginnt der Kampf im Pazifik. Aber nicht unter japanischer, sondern amerikanischer Flagge!

Majestätisch ziehen Dutzende von Schiffen am Periskop vorbei. Jetzt heißt's Nerven zeigen und die richtigen Befehle geben: „Rohre 1 bis 4 bewässern, Mündungsklappen öffnen. Doppelschuss auf den Dicken in der Mitte". Die Aale steuern unbemerkt auf die Kampfgruppe der kaiserlichen Marine zu, zwei finden ihr Ziel. Bereits nach wenigen Sekunden neigt sich, der getroffene Kreuzer gefährlich zur Seite. Dann erschüttert eine Explosion mit unglaublicher Wucht das Schiff! In einem riesigen Feuerball fliegt das Oberdeck auseinander, die Trümmer versinken im Meer. Wahnsinn!

Grafisches Meisterwerk

Ganz ehrlich, wir waren bislang etwas skeptisch. Viele der vorab veröffentlichten Screenshots von **Silent Hunter 4** wirkten zu schön, um wahr zu sein. Aber: Das Spiel sieht wirklich so fantastisch aus! Wellen, Himmel und Lichteffekte erscheinen fast fotorealistisch. Versinkt ein torpediertes Schiff in den Fluten, stürzen Aufbauten ins Wasser, züngeln Flammen über das Deck und vom Schiffskörper steigen Millionen Luftblasen auf, während das Wrack in der Tiefe verschwindet. Die brillante Optik hat jedoch ihren Preis. Eine Grafikkarte auf Geforce-7800-Niveau, eine Dual-Core-CPU und 2 GB RAM sollten Sie mindestens Ihr Eigen nennen, um **Wolves of the Pacific** in voller Pracht und ruckelfrei zu genießen.

Silent Hunter hat mit dem vierten Teil nicht nur technisch zugelegt. Die Entwickler nahmen


AUF STATION Das Schiffsinnere sieht deutlich realistischer aus als noch in Teil 3. Die Anzeigen wirken fast greifbar.


SPEKTAKULÄR Die japanische Yamato ist bis heute das größte Schlachtschiff, das je gebaut wurde.

Was ist neu?

Am Spielprinzip hat sich freilich kaum etwas geändert. Dennoch bietet Silent Hunter 4 viele wichtige Neuerungen.

DETAILVERLIEBT Selbst aus nächster Nähe sehen die Schiffe extrem gut aus. Besatzungsmitglieder schlendern auf Deck herum und ducken sich bei Beschuss.



GRAFIKPRACHT War das Wasser bereits in Teil 3 schön gestaltet, kommt das nasse Element in Silent Hunter 4 noch besser zur Geltung. Licht und Schatten spiegeln die authentischen Wellen äußert sehenswert wider.



SCHADENSMODELL Torpedos reißen Löcher in die Außenhaut der Schiffe, statt wie beim Vorgänger nur geschwärzte Texturen zu hinterlassen.

SCHIFFBRUCH Besatzungsmitglieder verlassen nun per Rettungsboot sinkende Schiffe. Sie können die Schiffbrüchigen sogar mit Ihrem U-Boot retten!



sich die Spielerkritik offenbar zu Herzen und schufen eine – im Vergleich zu den Vorgängern – abwechslungsreichere Kampagne. So laufen Sie nicht nur zu regulären Feindfahrten aus, Sie holen auch Agenten aus dem Feindesland oder führen Aufklärungsmissionen durch. Als Höhepunkte greifen Sie in groß angelegte Seeschlachten zwischen Überwassereinheiten ein. Allerdings sind nicht alle Aufträge spannend. Aufklärungsmissionen bleiben hauptsächlich durch fast halbstündige Fahrten durch den Pazifik im Gedächtnis – und das trotz rund 8.000facher Spielgeschwindigkeit!

Auch das Mannschafts-Management haben sich die Entwickler zur Brust genommen. Mussten Sie in **Silent Hunter 3** ermüdete Crewmitglieder noch einzeln gegen frische Kameraden auswechseln, bietet Teil 4 einen Drei-Schichten-Plan, durch den Sie kaum noch selbst eingreifen müssen. Das hat aber auch kleine Nachteile. Da Sie sich selten in die Belange der Mannschaft einmischen, wird der Job des U-Boot-Kommandanten sehr abstrakt. Die Menüleiste folgt ebenfalls diesem Trend. Statt auf kleine Bilder Ihrer Offiziere zu klicken, wählen Sie nun Symbole wie ein Steuerrad oder einen Zirkel an, um zu Kampfstationen zu gelangen oder Befehle zu geben. Zudem haben die Entwickler einige Stationen wie den TBT (Torpedo Bearing Transmitter) hinzugefügt, aber leider auch einen sinnvollen Menüpunkt des Vorgängers gestrichen. So gibt der Navigator keine Informationen mehr über den Brennstoffverbrauch des Bootes – schlecht.

Im Hafen nix los?

Außerdem ist nicht alles so geworden, wie die Entwickler es versprochen haben. Die Häfen beispielsweise sind kaum lebendiger als zuvor. Bis auf ein paar LKWs, Kähne und Kräne, die sich hier und da bewegen, ist kaum ein Lebenszeichen zu erkennen. Selbst Pearl Harbor wirkt – kurz nach dem Angriff der Japaner – wie ausgestorben. Sogar das in **Silent Hunter 3** lieb gewonnene Begrüßungskomitee am Kai hat man ersatzlos gestrichen! In Feindhäfen sieht es nicht besser aus. Wir tauchten am helligten Tage in einem japanischen Hafen auf, und da sich kein Kriegsschiff in unmittelbarer Nähe befand, passierte ... nichts. (oh)

Silent Hunter: Ein Spiel nur für Profis?

Dank mannigfaltiger Einstellungsmöglichkeiten ist Silent Hunter 4 für Einsteiger wie Profis geeignet.

0 PROZENT REALISMUS Schalten Sie alles ab, spielt sich **Wolves of the Pacific** fast wie ein Action-Spiel.
52 PROZENT REALISMUS Wenn Sie die Torpedoschüsse von der KI berechnen lassen und mit aktivierter Sichstabilisation, Kontaktaktualisierungen auf der Karte und externer sowie Event-Kamera spielen, erreichen Sie ein gutes Mittelmaß aus Realismus und Action.
100 PROZENT REALISMUS Ist alles aktiviert, sollten Sie das Kapitänspatent bereits in der Tasche haben.



SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC
CA. € 45,-
22. MÄRZ 2007
USK: AB 12 JAHREN

OLIVER HAAKE



„Mit Silent Hunter 4 bekommen Sie die bislang beste U-Boot-Simulation für den PC."

Optisch ist **Silent Hunter 4** die beste U-Boot-Simulation, die ich je spielen durfte. Suche ich im Mondlicht nach japanischen Konvois oder nehme ich an einer der grandiosen Überwasserschlachten teil, kann ich mich vor Begeisterung kaum auf dem Stuhl halten! Die Atmosphäre ist ähnlich dicht wie beim Vorgänger – obwohl das Spiel den pazifischen Kriegsschauplatz behandelt, der bei U-Boot-Fans eher unbeliebt ist. Die Kampagne ist jedoch nicht so abwechslungsreich und spannend, wie ich es mir erhofft hatte. Aber warum sind die Häfen – trotz anders lautender Versprechen der Entwickler – dermaßen unbelebt? Auch die KI ist noch nicht clever genug. Das ungeahndete Auftauchen im japanischen Hafen killt die Stimmung schneller als ein rosafarbener Tarnanstrich plus Plüschverkleidung am Periskop. Dennoch: Haben Sie den passenden Rechner und sehen über diese kleinen Schwächen hinweg, bekommen Sie mit **Wolves of the Pacific** die wohl beste U-Boot-Simulation, die je für den PC erschienen ist.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ubisoft Rumänien
Titel vom selben Entwickler: Silent Hunter 3
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 2 Modi: Koop, U-Boote vs. Konvoi
Zahl der Spieler: 2 bis 8
Fazit: Spannend für Einsteiger und Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Extrem detaillierte Grafik mit erstklassigen Wasser-, Wetter und Lichteffekten
Sound: Realistischer Sound; in der Testversion gab es noch einzelne Bugs (Sound-Schleife)
Steuerung: Für Einsteiger anfangs unübersichtlich, aber für eine Simulation im Rahmen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 3,5 GHz (SC)*, 1 GB RAM, Klasse 3
Spielbar: 2,4 GHz, 2 (DC)*, 2 GB RAM, Klasse 4
Optimum: 2,66 GHz (DC)*, 2 GB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Unglaublich detaillierte Grafik
+ Erstklassige Wassereffekte
+ Hoher Schiffsverkehr im Pazifik
− Häfen weiterhin zu unbelebt
− Lange Fahrtzeiten bis zum Zielgebiet

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)



*SC = Single-Core-CPU, DC = Dual-Core-CPU

RUMS! Unser Kriegsschiff wütet in einem der Seeschlacht-Szenarien, in dem ständig neue Schurken auftauchen – die inzwischen keine Gegner mehr sind.

Bounty Bay Online

Schiff Ahoi! Das Online-Rollenspiel tischt Ihnen deftige Seemannskost zu Zeiten des späten Mittelalters auf – ganz ohne Fantasy-Gedöns.

Schiffeversenken für Fortgeschrittene: Vor kurzem lief auch hierzulande das Piratenspiel chinesischen Ursprungs vom Stapel, in dem Sie sich in der Welt der Entdecker und Abenteurer des 15. bis 17. Jahrhunderts wiederfinden – ohne einschlägige Fantasy-Elemente. Erstmalig bei einem Online-Rollenspiel dürfen Sie dabei intensive Seeschlachten schlagen.

Der Einstieg: Auf der Suche nach den Himmelshaken

Ihr Entree in die Seefahrerwelt gestaltet sich nicht sonderlich elegant. Bevor Sie das Spiel ins kalte Wasser stößt, machen Sie gerade mal den großen Zeh bei einem kurzen Tutorial nass. Danach stehen Sie immer noch reichlich orientierungs- und ahnungslos mitten in der Stadt, holen ein paar grundlegende Hinweise von herumlungernden Computercharakteren ein und sind ansonsten auf sich allein gestellt. Ein paar schnuckelige, geführte Aufgaben, womöglich noch ausgeschmückt mit spannender Handlung, hätten das Einsteigerleben deutlich leichter gemacht, finden wir. Schwamm drüber, Sie beißen

Seemannsgarn & Kuriositäten

Bei Bounty Bay Online konnten wir uns manchmal nur noch wundern. Beispielsweise, weil ...

... sich die Gewinnerin der 5.000-Euro-Schatzsuche „Gerda" nicht meldete.
... im Knast landen kann, wer andere Spieler versenkt und dort Ratten Schlüssel fressen.
... die Namensgebungsregeln schlanke eineinhalb Seiten im Handbuch einnehmen.
... Wasserpistolen und Gummihämmer entfernt wurden, trotzdem angeblich droppen.
... gereffte Segel zwar geringere Geschwindigkeit, trotzdem niedrigeren Proviantverbrauch bedeuten.
... die Crew nie verhungert. Dafür ist nur noch Minimalgeschwindigkeit möglich.





STARTGEBIET Die Fähnchen zeigen die Städte, die Sie anlaufen können. Dazu kommen Inseln, Schlachtszenen und Piratenverstecke, afrikanischer und asiatischer Raum.

HEIMATHAFEN 1 Wir laufen in Athen ein, um Proviant zu kaufen. An der Küste vor den Städten können Sie prima fischen oder die Befestigungsanlagen angreifen.

KLAR ZUM ENTERN An Deck der Schiffe setzen wir den Kampf fort und besiegen entweder den Kapitän oder erobern das gegnerische Steuer.

HEIMATHAFEN 2 Bis nach Asien führt uns unser Weg (hier Tianjin). Beim Dockarbeiter gibt's Aufträge, Essen und Matrosen.

sich schon durch. Unangenehmer ist, dass es auch im weiteren Spielverlauf an Informationen bezüglich der Gegenstände, Missionen und Spielmechanik hapert – die Infos sind rar gesät oder im ungünstigsten Fall auf Chinesisch. Das führt zu Missverständnissen und verbrennt mehr oder minder viel Zeit.

Klasse! Keine festen Klassen

Welchen Held Sie sich zu Beginn erwählen, ist egal. Denn der Protagonist entwickelt sich nach Ihren Taten, sprich: Jede Aktion gibt Erfahrungspunkte und steigert den entsprechenden Charakterwert. Je nachdem, wie Sie dann Ihr anfängliches Schiff ausbauen, gehen Sie grob in eine von drei Richtungen (siehe Kasten unten). Die Kähne sind nicht für alle Aufgaben gleich gut geeignet und es dauert, bis Sie sich mehrere Exemplare leisten können – lenken dürfen Sie jeweils nur eins davon. Entsprechende Aufgaben holen Sie sich bei den jeweiligen Gildenvertreter-Nichtspielercharakteren, die in jeder Stadt stehen.

In die Wanten, Landratten!

Das Herzstück von **Bounty Bay Online** sind die Segeleinlagen. Rund 60 historische Städte und Häfen sowie Abenteuerinseln und Piratenverstecke steuern Sie in Afrika, Europa und Asien auf einer stilisierten Seekarte an – Amerika ist derzeit noch recht leer. Bei Kämpfen, Stürmen und zum Anlegen wechselt die Ansicht zu einer richtigen Seeperspektive. Das erinnert an die **Sea Dogs**-Spiele beziehungsweise **Fluch der Karibik**. Sie wehren sich gegen anrückende Plünderer, trotzen allen Winden, sammeln Treibgut ein, machen Entdeckungen oder stürzen sich in eine der Seeschlachtszenen, bei denen permanent neue Piratenschiffe erscheinen.

Gezähmte Teufelskerle

Bei Seeschlachten stopfen Sie verschiedene Munitionsarten in die Kanonen, um gezielt Segel, Rumpf- oder Mannschaftsstärke zu dezimieren. Erlernte Spezialaktionen verbessern temporär Feuerkraft und Geschwindigkeit und leiten – sofern sich geeignete Gerätschaften an Bord befinden – den Rammstoß oder ein Entermanöver ein. Gelingt Letzteres, tobt der Kampf anschließend an Deck weiter. Das ist insofern interessant, weil dann der Nahkampfwert des Helden und die Besatzungsstärke ins Gewicht fallen wie zuvor die Feuerkraft des Schiffs und die Seekampferfahrung. Bei den Kämpfen rumst es gerade bei mehreren Feinden ganz ordentlich. Trotzdem ist auf der Spannungsskala noch Raum nach oben: Gerade mit niedrigeren Stufen gewinnt für gewöhnlich einfach das bessere Schiff, da



Es gibt viel zu tun – das Leben abseits der See

Selbstredend verbringen Sie nicht die ganze Zeit auf dem Meer, sondern haben – wie in anderen Rollenspielen auch – viel Spaß an Land. Das erwartet Sie in den ersten Spieltagen:



Geschäftsmann

Mit dem Leiter des Warenmarktes klären Sie Ihre Überseegeschäfte, die lokalen Händlern bieten dagegen Standardausrüstung. Allerdings können Sie selbst einen Verkaufsstand aufbauen, an dem Sie Rohstoffe, hergestellte Güter und Beute an Mitspieler verhökern – das bringt deutlich mehr Gold. Das Angebot ist an den Ständen entsprechend interessanter.



Das Stadtleben

In den Städten holen Sie sich frische Aufgaben, treffen historische Berühmtheiten oder besuchen markante Bauwerke. Zudem lassen Sie Entdeckungen beurteilen, erwerben Titel oder lassen Ihr Schiff in der Werft aufwerten.

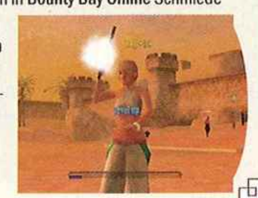
Vorstädte und Abenteuerinseln

Vor den Stadttoren der Einstiegsstadt legen Sie sich mit eher harmlosen Tieren an. Neue Herausforderungen finden Sie dann mit Banditen und deutlich wehrhafteren Biestern auf den Abenteuer- und Pirateninseln.



Handwerker: Arbeiten für Geld und Eigenbedarf

Die Tätigkeit als Alchemist, Schneider und Rohstoffsammler ist so oder so ähnlich aus zig anderen Rollenspielen bekannt. Dafür fertigen in **Bounty Bay Online** Schmiede auch Schießeisen, Schiffsbauer verzieren Kähne beispielsweise mit fantasievollen Gallionsfiguren, Bauern legen Felder an, säen und ernten später die Pflänzchen.



können Sie mit einer abgetakelten Fregatte kaum etwas reißen.

PvP theoretisch

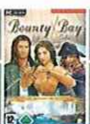
Nicht übersehen sollte man die Tatsache, dass Kämpfe gegen Computerseebären nicht sonderlich fordernd geraten. Erst ab Seekampflevel 31 dürfen Sie auf dem Wasser überhaupt Spieler angreifen und selbst angegriffen werden, zu Fuß entscheidet die Muskelkraft. Genau genommen ist PvP (Spieler gegen Spieler) allerdings derzeit weder an Land noch auf den Meeren ein Thema, Anfänger brauchen sich daher keine Sorgen machen. Dafür wollten wir natürlich wissen, wie es ist, voll in der Rolle des blutrünstigen Piraten aufzugehen und ließen raubend und plündernd die Sau raus – nun, wir versuchten es jedenfalls. Kaum gluckerten die ersten Handelsschiffe ab, waren wir kurz darauf selbst Premium-Fischfutter, denn fortan attackierte uns jedes Schlachtschiff aus Tripolis, das uns nahekam – unser Ruf war durch die Aktion ruiniert. Verscherzen Sie es sich mit der einen oder anderen Partei, bleibt ein Trost: Mit schlechtem Ruf heißen die Piraten Sie herzlich willkommen. Eine Seeräuberkarriere ist allerdings wirklich schwer.

Spielsystem im Aufbau

Mit Sicherheit rücken die Entwickler noch das eine oder andere Detail gerade. Wer derzeit aber länger spielt, stolpert bei **Bounty Bay Online** des Öfteren über Ungereimtheiten, zusätzlich zu den erwähnten Übersetzungsfehlern. Beispielsweise blieb unser Schiff bei einer Hafenanfahrt hartnäckig hängen, ein anderes Mal waren eine Entdeckung und Treibgut nur schwer zugänglich, da schlecht platziert. Derartiges drückt durchaus auf den Spielspaß. Trotzdem zieht das charmante Abenteuer nach der Eingewöhnungszeit in den Bann. Die Preise? Der erste Online-Monat ist in den Spiel-Anschaffungskosten enthalten. Anschließend blättern Sie pro Monat 9,99 Euro hin. Für drei Monate im Voraus sind es 27,49, für sechs 49,99 Euro. (as)



ANFÄNGER! Zunächst besitzen Sie lediglich ein kleines Schiff, das Sie später ausbauen. Hier unser erster Kampf gegen das Piratenschiff „Hinkendes Bein".



BOUNTY BAY ONLINE
CA. € 25,-
22. FEBRUAR 2007
USK: AB 12 JAHREN

ANSGAR STEIDLE



„Das Seefahrerleben ist charmant, dürfte aber rauer sein."

Bounty Bay Online ist genau mein Ding – naja, mit kleinen Abstrichen. Das herrliche Szenario hat schon deutlich mehr Flair als düstere Zukunftsstädte und Superhelden. Obendrein kommt es ohne Magie und niedliche Gnome aus – von meiner Seite aus ein deutlicher Pluspunkt. Meckern muss ich über die verhaltenen spannenden Seeschlachten. Da fehlt ein Schuss taktischer Würze, vor allem deshalb, da man meist nur gegen KI-Gegner spielt. Das kann das etwas ältere **Fluch der Karibik** einen Tick besser. In Richtung PvP darf sich ohnehin gern noch etwas tun. Bis jetzt ist das Spiel einfach reichlich zahm und es ist ziemlich schwierig, eine richtige Piratenkarriere zu starten. Sie sehen ja nicht mal, wie stark ein Gegner ist, den Sie angreifen wollen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Frogster
Titel vom selben Entwickler: El Matador (dt.) | Bet-on-Soldier-Reihe
Publisher: Frogster
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 23 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Keine Trennung der Spielmodi, PvP theoretisch möglich, derzeit aber kein Thema. Auf Dauer für Einzelspieler ungünstig.
Zahl der Spieler: Keine Beschränkung bekannt
Fazit: Reizvoll, aber noch mit kleineren Macken

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Mittelmaß, zur See noch in Ordnung
Sound: Magere Effekte und Musik
Steuerung: Naja – ausschließlich per Maus

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 128 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Schönes, weitgehend glaubwürdiges Seefahrerszenario
- + Offenes Spielsystem, keine festen Klassen
- − Spielwelt noch unausgegoren
- − Nicht gerade gut zugänglich
- − Seekämpfe könnten spannender ausfallen

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **72**



GENUSS Max ist entzückt: Er darf dem Präsidenten eine knallen.

ANGRIFF Die Statue des Ex-Präsidenten Abraham Lincoln verpasst seinen Zuhörern eine Gehirnwäsche.

◄ **PSYCHO** Max hat Zugriff auf taktische Raketen – das kann ins Auge gehen.

MUSICAL Das Ausbrechen eines Krieges feiert der Geheimdienst mit einer tollen Showeinlage. ►



Sam & Max

Abe Lincoln Must Die! | In Episode 4 legt sich das tierische Duo mit zwei (!) US-Präsidenten an. Einfach saukomisch!

Die USA im Visier

Die vierte Episode parodiert Amerika mit zahlreichen witzigen Details.

- Am Weißen Haus hängt ein Schild: „Post no Bills!" („Ankleben verboten!"). Max wundert sich daraufhin, wie die USA es so durch die Clinton-Ära geschafft haben.
- Vielsagende Dekoration im Oval Office: ein Adler mit Revolver und Geldbündel.
- Ähnlich Provokantes auf dem Teppich: Der Adler dort hält Zigaretten und Ölkanne – eine Anspielung auf die US-Wirtschaft.
- Bei der Präsidentschaftswahl zeigt eine Grafik: Ralph Nader ist ebenfalls ein Kandidat. Ein böser Seitenhieb auf das echte Wahlergebnis des Jahres 2000!



Die Aufwärmrunde ist vorbei: In den ersten drei Teilen des Episoden-Adventures nahmen Sam und Max es noch mit kleinwüchsigen Schauspielern, einer übergeschnappten Talkshow-Moderatorin und Gangstern in Bärchenkostümen auf. Zeit für eine echte Herausforderung! Der neue Auftrag lautet: Den verrückt gewordenen Präsidenten der Vereinigten Staaten stoppen! Besonders der fiese Max ist sofort Feuer und Flamme – immerhin plant das Staatsoberhaupt ein umfassendes Waffenverbot.

Wie schon in den früheren Folgen ist auch diesmal wieder ein Bösewicht am Werk, der seine Pläne mithilfe von Hypnose durchzusetzen versucht – Volksverdummung zählt auch in **Abe Lincoln Must Die!** zu den Leitmotiven. Gipfel des Chaos: Der psychopathische Max kandidiert für das Amt des Präsidenten. Sie ahnen vermutlich, was geschieht ...?

Wieder recycelt Telltale einige bekannte Locations und Charaktere – das ist schade, denn Sibyl und Bosco kennt man zur Genüge! Mehr Kritikpunkte haben wir jedoch nicht gefunden. Die Spieldauer von etwa drei Stunden ist für eine Episode sehr fair bemessen, der jazzige Soundtrack geht ins Ohr und sogar die Rätsel fallen ein wenig anspruchsvoller aus. Selbst die urkomischen Dialoge sind noch schärfer und bissiger als in den früheren Teilen und sprühen vor satirischem Brachialhumor. Sie werden Tränen lachen!

Das englischsprachige Spiel ist derzeit ausschließlich über die Website www.telltalegames.com erhältlich. (fs)



SAM & MAX: ABE LINCOLN MUST DIE!

CA. € 7,-
08. MÄRZ 2007
USK: NICHT GEPRÜFT

FELIX SCHÜTZ



„Die bislang beste Episode! Tolle Unterhaltung trifft auf bitterböse Satire."

Enttäuschend, dass Telltale Games wieder einige altbekannte Locations und Charaktere verwendet. Natürlich mag ich Sibyl, Bosco, die Soda-Poppers und den quietschvergnügten Hugh Bliss – doch ich möchte sie nicht in jeder Episode antreffen. Und weil ich so gar keine Lust hatte, die arg vertraute Straße vor dem Detektivbüro noch einmal abzusuchen, habe ich dort sogar einen wichtigen Gegenstand übersehen und irrte rund zwei Stunden planlos durchs Spiel. Doch bin ich Telltale deswegen böse? Nein, im Gegenteil! Ich freue mich, dass die Rätsel wenigstens ein bisschen kniffliger ausfallen und sich dadurch auch die Spielzeit etwas verlängert. Und sind wir mal ehrlich: Welches Team hat sich bislang getraut, anlässlich eines frisch angezettelten Krieges eine urkomische Musical-Nummer zu inszenieren, bei der ein halbes Dutzend Geheimdienstagenten quer durchs Oval Office tanzt? So viel Satire erfordert Mut!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Telltale Games
Titel vom selben Entwickler: Bone | CSI 4 | Sam & Max Episode 1-3
Publisher: Telltale/Gametap
Sprache (Handbuch): Englisch
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 3,5 Stunden

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Liebevoller, knallbunter Comic-Look
Sound: Brillante englische Sprecher, Jazz-Musik
Steuerung: Simple, gute Maussteuerung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- + Ein Feuerwerk an bösen, klugen Gags
- + Wundervolle Sprecher und klasse Musik
- + Zahllose Seitenhiebe auf die US-Regierung
- + Längere Spieldauer, etwas kniffligere Rätsel
- − Teils bekannte Locations und Charaktere

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **83**



MUNDGERUCH Die Grummits sehen recht angsteinflößend aus, gehören aber noch zu den harmloseren Gegnern im Add-on.

MASSIG Die muskulösen Skalon-Monster haben keine Chance gegen unseren gut gerüsteten Helden.

HÜNENHAFT Bevor Sie die Shivering Isles betreten, müssen Sie an diesem Fleischklops vorbei.

The Elder Scrolls 4

Shivering Isles | „Die Inseln – ein wunderbarer Ort! Außer wenn es schrecklich wird. Dann sind sie schrecklich wunderbar." So spricht der Herr des Wahnsinns.

Der Wahnsinn regiert! Das ist das Motto für das erste richtige Add-on zu **Oblivion**. Nachdem sich die Fans der Welt Tamriel bislang nur mit kleinen, kostenpflichtigen Plug-ins sowie dem kurzen Quest-Snack **Knights of the Nine** zufrieden geben mussten, tischt Bethesda nun üppig auf. **Shivering Isles** bietet eine kompakte eigenständige Spielwelt, in der sich vor allem Liebhaber guter Quests und einer vernünftigen Story wohl fühlen. Dreh- und Angelpunkt ist dabei die NPC-Figur Sheogorath, seines Zeichens Daedra-Fürst und Herr des Wahnsinns, für den Sie mal eben die Welt retten. Das kennt man ja als gestandener Rollenspielheld. Was man als deutscher **Oblivion**-Spieler allerdings noch nicht kennt, sind die unglaublich gut gesprochenen Dialoge der Hauptfiguren. Allen voran Fürst Sheogorath (Sprecher: Bert Franzke*), bei dem man sofort nach den ersten Sätzen nur eine Schlussfolgerung im Kopf hat: Der Kerl ist durch und durch wahnsinnig. Auch die übrigen Sprecher, die man zum größten Teil schon aus dem Hauptspiel kennt, scheinen noch mal Nachhilfe genommen zu haben, denn sie wirken lebendiger und frischer. Das sorgt für eine tolle Stimmung im Spiel.

Bizarre Welten

Absolut fantastisch erscheint das Design der verrückten Inselwelt, die thematisch in die zwei Lager Mania und Dementia gespalten ist (siehe auch Extrakasten), um so die beiden Ebenen von Sheogoraths Wahnsinn

* (Bekannt als Synchronsprecher in Pearl Harbor, Fluch der Karibik, Gladiator und Braveheart)



BLECHONKEL Die Ritter der Ordnung gehören zu den neuen Gegnertypen, die Ihnen das Leben schwer machen.



AUSBLICK Bei Ihrer Ankunft in der Wahnsinnswelt erwartet Sie eine fantastische Landschaft.

Ein Wahnsinniger, zwei Welten

Sheogoraths Insel ist voller kranker Gegensätze, die doch zusammengehören.

ENGEL Die goldenen Heiligen im kurzen Rock stehen in **Shivering Isles** auf der Seite Manias und mimen die Rolle der Wachen.

BÖSE Aufseiten Dementias stehen die finsteren Mazken, ebenfalls recht knapp bekleidete Wachsoldatinnen Sheogoraths.

GUT DRAUF Die Mania-Seite der Spielwelt versprüht reinste Lebensfreude. Die Wälder erstrahlen in buntem Indian-Summer-Look.

FINSTERE AUSSICHTEN Dementia ist durch düsteres Ambiente gekennzeichnet. Alles wirkt modrig, gammelig und irgendwie krank.

widerzuspiegeln. Ständig hat man das Gefühl, sich zwischen überschäumender Lebensfreude (Mania) sowie abgrundtiefer Depression mit Todeswunsch (Dementia) zu bewegen. Atmosphärisch ganz großes Kino!

Immer diese Entscheidungen

Die Quests im Add-on ziehen in puncto Spieltiefe und Abwechslung locker am Hauptprogramm vorbei. Fast jeder Auftrag lässt sich auf unterschiedliche Art und Weise lösen: Dementia-Fürstin Syl beispielsweise wittert Verrat in ihren Reihen, den Sie aufdecken sollen. Das geht ganz klassisch, indem Sie die Bürger aushorchen und dabei Ihre Überzeugungskraft (mithilfe des kleinen Emotionsspiels aus **Oblivion**) einfließen lassen. Wem das zu altbacken ist, der schnappt sich stattdessen den optional verfügbaren Folterknecht Herdir, der auf Ihren Befehl hin die Befragten auf seine ganz eigene Weise „überredet". Überhaupt geht es aufseiten Dementias recht morbide und düster zu, während Sie als Mania-Spieler ständig das Gefühl haben, auf einem schrill-bunten psychedelischen Trip unterwegs zu sein. Der Kunstgriff der Entwickler, zwei völlig konträre Welten auf einer Insel miteinander zu verbinden, ist genial und untermauert die Schizophrenie Sheogoraths. Daraus ergibt sich ein viel dichteres Spielerlebnis, als es noch in **Oblivion** der Fall war, wo es stellenweise gelängt und gestreckt wirkte.

Das fehlende Reittier im Add-on kann man getrost verschmerzen, das bekannte Schnellreisesystem ist ohnehin viel praktischer und komfortabler. Dafür gibt es erfrischend neue Monster. Die Designer haben sich hier richtig ausgetobt. Bereits der imposante Torwächter (eine Art Riesenfrankenstein) zu Spielbeginn ist eine Augenweide und es gibt noch haufenweise skurrile Gegner: Entartige Knorze, Skalone, die etwas an Blizzards Naga erinnern, Grummits (Gollum mit Schwarzenegger-Muskelmasse), die insektenartigen Elytra und aus Knochen zusammengesetzte Klapperscheuchen, das sind lediglich einige Beispiele. Schade nur, dass immer noch Altlasten bestehen: Die Benutzeroberfläche ist unverändert konsolenlastig, Übersetzungsfehler und überstehende Texte gibt es auch im Add-on zuhauf. Klarer Fall: Da sind mal wieder die Modder gefordert. (sw)



SCHNITTIG Das levelbare Schwert ist ein echt scharfes Teil und sieht cool aus.



MONSTERSCHAU Das Design der Monster ist den den Enwicklern klasse gelungen. Links ein baumartiger Knorz, rechts ein Gefräßiger Hunger.



THE ELDER SCROLLS 4: SHIVERING ISLES

CA. € 30,-
30. MÄRZ 2007
USK: AB 12 JAHREN

STEFAN WEISS



„Eine erfrischend präsentierte Story, glaubwürdige Charaktere, coole Quests – Spaß pur."

Vergessen Sie den Lückenfüller **Knights of the Nine**. Im Add-on **Shivering Isles** zeigt die Bethesda-Crew, was sie draufhat. Die Geschichte mit und rund um Sheogorath, den Herrn des Wahnsinns, ist fantastisch. Dazu gesellen sich die skurrile Level-Inszenierung, cool designte Monster und Sprecher, die den wichtigen Figuren Seele einhauchen. So macht das Rollenspiel richtig Spaß, vor allem wenn es auch noch intelligente und abwechslungsreiche Quests zu lösen gilt. Doch es gibt auch Grund zum Ärgern: Kein vernünftiger Add-on-Einstieg, Texte stehen über, Übersetzungen fehlen und die Menüs sind nicht PC-gerecht. Vertrauen die Entwickler darauf, dass es die Community wieder richtet? Obwohl der Redaktionsschluss so knapp war, dass wir nur zwölf Stunden testen konnten, die Wertung ist glasklar: **Shivering Isles** ist ein richtig gutes Add-on.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Bethesda Softworks
Titel vom selben Entwickler: Morrowind | Oblivion
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Multilingual (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 12 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Farbenfrohe Welt mit verbesserten Texturen und außergewöhnlichem Leveldesign
Sound: Keine neuen Musikstücke, dafür sehr gut gesprochene Dialoge der Hauptfiguren
Steuerung: Unverändert zum Hauptspiel, sprich immer noch sehr konsolenlastig

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 4.800 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Ein herrlich abgedrehter Sheogorath
- + Fantastisches Leveldesign
- + Abwechslungsreiche Quests
- − Keine Verbesserung im Interface
- − Manchmal Abstürze beim Laden

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)





RENNSCHLEUDER Der zweisitzige Pagani Zonda gehört zu den Klasse-A-Wagen und wird von einem V12-Motor von Mercedes angetrieben. Ein wahres Geschoss.

Test Drive

Unlimited | Blauer Himmel, Sonnenschein und schier unbegrenzte Freiheit. Was will ein Urlauber, pardon, Rennfahrer mehr? Nur das Eis am Stiel fehlt noch.

Beta-Operation gelungen? Fast!

Nachdem wir in der Beta-Phase einige Fehler gefunden hatten, behob Entwickler Eden Games fast alle Mängel.

Kammerjäger on Tour

- In unserem Beta-Test der vergangenen PC-Games-Ausgabe bemängelten wir Grafikfehler, die uns zwangen, das Spiel neu zu starten. Diese Macken stellten wir in der vorliegenden Version nicht mehr fest. Bravo!
- Auch der Sound machte einige Probleme. So kam es in der Beta vor, dass in unregelmäßigen Abständen Rauschen und Knacksen den Spielspaß störten. Diesen Fehler behob Entwickler Eden Games ebenso.
- Strafzettel, die nur Schikane waren, sind leider geblieben! Für null Dollar Bußgeld hält Sie die Polizei an, wertvolle Zeit geht verloren. Ärgerlich vor allem in Missionen wie der Millionärsherausforderung, die knapp eine Stunde dauert. Warum lässt man die Polizei nicht ganz aus den Missionen oder verteilt gerechtfertigte Strafzettel?
- Leider wurde an der Weitsicht nicht mehr gefeilt. Noch immer tauchen Autos erst spät am Horizont auf. Vor allem bei hoher Geschwindigkeit wird ein Ausweichmanöver zum Glücksspiel. Schade, da wäre sicher mehr drin gewesen.

Oahu, die drittgrößte der hawaiianischen Inseln, reizt mit vielen Facetten. Seien es grüne Wiesen, verdorrte Savannen oder traumhafte Strände. Neben den verschiedenen Vegetationen erwarten Sie auf dem digitalen Eiland auch der geschichtsträchtige Hafen Pearl Harbor oder der inaktive Vulkan Diamond Head. Doch genug des Reiseführens, schließlich ist **Test Drive Unlimited** kein beschaulicher Rundgang über den hügeligen Archipel, sondern vielmehr ein rasantes Rennspiel mit spielerischen Berg-und-Tal-Fahrten.

Auf die Balance achten

Nachdem Sie die ersten Stunden überstanden und sich sowohl von der wundervollen Grafik als auch vom Sound beeindrucken haben lassen, geht es ans Eingemachte. Die anfänglichen Begeisterungsstürme weichen einer Böe, später einer Flaute, ehe die Begeisterung erneut in einem Tornado mündet.

Kleine grafische Fehler erschweren das Raserleben auf Oahu. Vor allem in den Transportmissionen – Sie fahren den Wagen eines Wohlhabenden in die Werkstatt – regen Sie sich über den Gegenverkehr auf, der trotz eingeschaltetem Abblendlicht erst sehr spät zu erkennen ist. Auch in den Model- oder Anhalter-Missionen ist der Frustfaktor hoch. Wenn Sie einen Fehler machen, von der Straße



TEST DRIVE Auch während einer Probefahrt sind Sie nicht vor der Polizei sicher. Ein Bußgeld müssen Sie aber nicht fürchten, sofern die Zeit der Fahrt abläuft, bevor die Gesetzeshüter Sie festnageln.

INNENLEBEN Selbst das Interieur der Wagen gestalteten die Entwickler dem Original entsprechend. Hier das Cockpit einer alten Corvette.

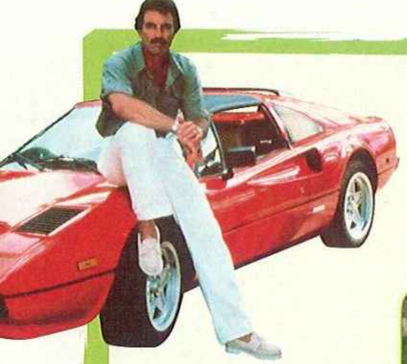
GRINSEBACKE Per Maus sehen Sie sich im Cockpit Ihres Wagens um. Absolvieren Sie eine Model-Mission, sitzt die Dame tatsächlich auf dem Beifahrersitz.

abkommen oder gar einen Unfall bauen, sinkt Ihre sowieso schon magere Belohnung auf ein Minimum. Chauffieren Sie eine Dame perfekt an ihr Ziel, erhalten Sie eine bestimmte Zahl an Einkaufscoupons, mit denen Sie in Boutiquen neue Kleidungsstücke für Ihr Alter Ego kaufen. Mager! Und genau dort liegt das Problem. Die Einzelspielermissionen sind zwar abwechslungsreich, allerdings fehlt es an einem vernünftigen Balancing. Während Sie für manche Aufträge ohne Zeitlimit mehr als 100.000 Dollar abstauben, erhalten Sie für zeitbeschränkte, schwere Missionen nur läppische Coupons. Zumal die Ausstattung Ihres Charakters keinen spielerischen Nutzen hat und lediglich ein nettes Gimmick darstellt, stürzen Sie sich eher auf die geldbringenden Aufträge. Und da Letztere keine Beschränkung besitzen, verdienen Sie schon kurz nach dem Einstieg so viel Kohle, dass Sie einen großen Fuhrpark und mehrere Domizile Ihr Eigen nennen. Spätestens an diesem Punkt stellt sich die anfangs erwähnte Flaute im Einzelspielermodus ein. Außerdem gleichen sich auf Dauer die Missionen zu sehr, da hilft auch die Fülle von knapp 120 Aufträgen nicht weiter.

Freunde sollt ihr sein

Die Duelle mit den herumfahrenden NPCs sorgen zwar für kurzweilige Abwechslung, aber der anfängliche große Begeisterungssturm verfliegt zusehends. Dagegen existiert allerdings ein probates Mittel. Wählen Sie anfangs einfach ein Mehrspielerprofil aus – dazu benötigen Sie lediglich einen kostenlosen Gamespy-Account – und schon erleben Sie die komplette Spaßbandbreite des Spiels. Sie absolvieren im Mehrspielermodus sowohl die Einzelspieleraufträge, unterhalten sich aber per Chat mit Rennfahrern aus der ganzen Welt und fahren Sofortduelle oder voreingestellte Mehrspielerrennen. Abwechslung ohne Ende! Vor allem die Direktduelle sind es, die reizen. Sehen Sie einen Gegner auf der Strecke, fordern Sie ihn ohne Umwege heraus und erstellen anhand des vorhandenen Straßennetzes eine eigene Rennstrecke. Genau hier fasst das Gesamtkonzept des Spiels. Ihre gekauften Autos, Kleidungen und Häuser mutieren zum Statussymbol gegenüber den anderen Fahrern.

Um sich von den Mitstreitern abzuheben, erweitern Sie stetig Ihren Fuhrpark und motzen jedes Auto mit drei auswählbaren Tuningpaketen auf. Da Sie von außen nicht erkennen, ob die Leistung eines Wagens dem Originaltyp entspricht, wird jede Herausforderung zum Nervenkitzel. Selbst wenn Ihr Gegner einen Ferrari Enzo fährt und Sie einen etwas stärkeren McLaren F1, heißt das nicht, dass Sie das



Unterwegs auf Magnums Pfaden

Magnum mit Tom Selleck in der Hauptrolle spielt wie TDU auf Oahu. Die Serie wurde seit 1980 produziert und zählt knapp 120 Folgen. Was haben Magnum und TDU abgesehen von heißen Schlitten gemeinsam?



Robins Nest
Ist das wirklich Robins Nest? Mit Bestimmtheit können wir Ihnen das nicht sagen, allerdings ist der Ort auf der Karte identisch mit dem Standort auf der realen Insel. In Wirklichkeit lieg es am Kalanianaole Highway 41-505. Das Anwesen ist im Besitz einer Mrs. Anderson und wurde bereits in der amerikanischen Serie **Hawaii Fünf-Null** als Drehort verwendet.



Falls of Clyde
Die Falls of Clyde ist ein schottisches Schiff aus dem 19. Jahrhundert. Der Viermaster segelte 1878 von Schottland aus um die Welt. In **Magnum** kam das Schiff in der Folge „Schatten der Vergangenheit" vor.



Aloha Stadium
Das Aloha Stadium ist das Baseball-Stadion nahe des geschichtsträchtigen Hafens Pearl Harbor. In der **Magnum**-Episode „Der vierte Juli" fahren TC und seine Baseball-Mannschaft zum Spiel der Islanders.



Das Tal der Tempel
Das Tal der Tempel wurde mehrmals in der Serie als Drehort genutzt. So auch in den Folgen „Die verlorene Tochter" oder „Eine lebende Zeitbombe". In **Test Drive Unlimited** finden Sie diesen Tempel ebenfalls. Er liegt im Süd-Osten der Insel.





War Memorial
Das War Memorial kommt in der Folge „Spur eines Killers" vor und liegt im Süd-Westen von Oahu am Fuße des inaktiven Vulkans Diamond Head. Früher war das jetzt baufällige War Memorial ein Schwimmbad. In **TDU** können Sie es besichtigen.

Rennen gewinnen. Denn ist der Enzo getunt, sehen Sie nur noch seinen Reifenstaub.

Tour durch die Clubs

Doch die Abwechslung erschöpft sich nicht allein in den Rennen. Ihnen bleibt die Möglichkeit, Rennen zu absolvieren und Ihre Rekorde anderen Fahrern in den zahlreichen Restaurants als Herausforderung anzubieten. Damit verdienen Sie gleich noch eine weitere Stange Geld, denn für jede Herausforderung legen Sie eine mögliche Gewinnsumme fest. Schlägt der Konkurrent Ihren Rekord nicht, erhalten Sie die Startgebühr des Gegners. Bricht dieser allerdings Ihren Rekord, erhalten Sie einen prozentualen Anteil an der von Ihnen festgelegten Gewinnsumme. Natürlich dürfen Sie auch zum Herausforderer werden. Und wenn Sie sich nach Geselligkeit sehnen, hält **Test Drive Unlimited** erneut eine Lösung parat. Sie erstellen – für viel Geld – einen eigenen Club oder treten einer bestehenden Verbindung bei. Dies verspricht clubinterne Duelle oder gar Rennen gegen andere Vereinigungen. Spannend! Allerdings fehlen hier ein paar zusätzliche Features, zum Beispiel ein Clubchat.

Kritik auf hohem Niveau

Störend fällt an dem ansonsten grandiosen Online-Modus auf, dass Ihnen in der freien Fahrt nur maximal acht Mitstreiter in knapp fünf Kilometern Entfernung angezeigt werden – vom Programm auch noch zufällig ausgewählt. Einen Freund auf der Insel zu finden stellt sich also als schwierig heraus. Und haben Sie diesen erst einmal gefunden, kann er schnell wieder verschwinden. Wechseln Sie nämlich aus dem Cockpit auf die Übersichtskarte und wieder zurück, ist Ihr Kollege in der Zwischenzeit verschwunden. Der Zufall entscheidet, wie lange Sie benötigen, um ihn wieder zu Gesicht zu bekommen. Und trotz dieser Schwäche ist **Test Drive Unlimited** ein Rennspiel, das lange Zeit an den Monitor fesselt, grafisch überzeugt und das Genre durch die Online-Funktion gnadenlos in Richtung Zukunft treibt. Alle neuen Rennspiele müssen sich ab jetzt mit **Test Drive Unlimited** messen. (st)



KOPF AN KOPF Die Rennen am Anfang sind sehr einfach. Erst im späteren Spielverlauf nimmt der Schwierigkeitsgrad der Rennen und Missionen zu.

GEHEIM Auf die abgelegene Insel im Süd-Osten von Oahu gelangen Sie über ein transparentes „e" auf dem südlichsten Hügel des Festlandes.

PC Games MOTIVATIONSKURVE

Test Drive Unlimited

EINZELSPIELER ÜBER 90 FAHRZEUGE +++ VÖLLIGE FREIHEIT +++



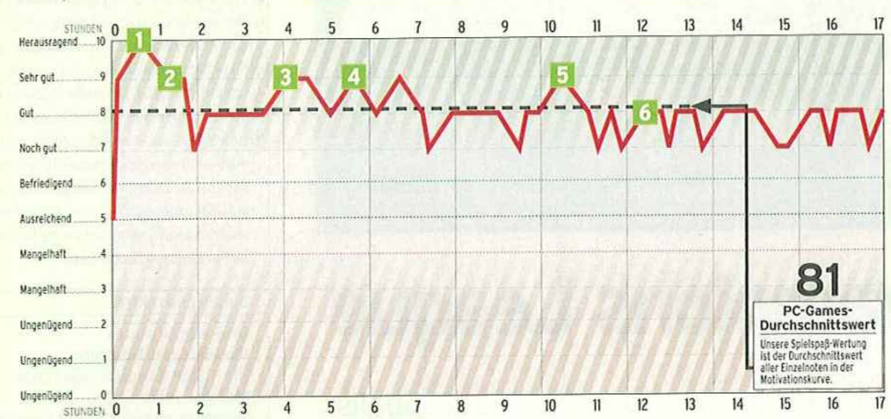
1 STARTSCHUSS Kaum auf Oahu gelandet, stehen wir vor einer Autovermietung und wählen einen von zahlreichen Wagen. Die Grafik schaut grandios aus, man kann die Sonne fast auf seiner Haut spüren.



2 EINWOHNER Schon kurze Zeit später ziehen wir in unser eigenes Haus ein. Vor der Tür steht natürlich auch das passende Auto. Das erste Geld ist ausgegeben, durch Rennen muss jetzt der Rubel wieder rollen.



3 SPANNUNG Die Transportmissionen gehören zwar nicht zu den rasanten Rennen, sind aber trotzdem spannend. Fahrfehler sind nicht erlaubt. Dafür winkt aber eine stolze Belohnung und die erste Fahrt in einem Ferrari Enzo.





4 VERFOLGUNGSJAGD Die Polizei ist hartnäckig und errichtet sogar Straßensperren.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Test Drive Unlimited
Testversion:	MC 1.45 A
Gespielte Minuten:	1.020 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	17:00
Verkaufspreis:	€ 50,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	1.020 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	ca. € 3,02

Die vorliegende Version, die laut Atari der Verkaufsversion entspricht, wies keinerlei grobe Fehler auf. Die Server liefen stabil, auch wenn diese zum Testzeitpunkt aufgrund fehlender Mitspieler nicht völlig ausgelastet waren.



5 MILLIONÄR Auf Oahu finden Sie immer wieder Herausforderungen, die lange dauern und viel Geld bringen. So wie die abgebildete oder gar die Millionärsherausforderung.



6 RASANT Mit einem McLaren F1 rast die Landschaft nur so an einem vorbei. Im Einzelspielermodus stellt sich allmählich eine Flaute ein. Wir empfehlen den Mehrspieler-Part!



TEST DRIVE UNLIMITED
CA. € 50,-
08. MÄRZ 2007
USK: OHNE

SEBASTIAN THÖING



„Der Einzelspieler-Part entfaltet nicht das vollständige Potenzial des Spiels."

Es tut sich was im Rennspielgenre. Bisher fuhren Sie entweder mit Rennboliden über Rundkurse oder rasten mit aufgemotzten Wagen durch nächtliche Innenstädte. Atari beschreitet einen erfrischend neuen Weg. Die ersten Stunden auf Oahu vergingen wie im Fluge. Die Grafik haut einen vom Hocker, das Radio spielt meine Lieblingsmusik. Sogar MP3s lassen sich einladen. Doch nach mehreren Stunden stellte sich heraus, dass der Einzelspielermodus alleine nicht das umfangreiche Potenzial des Titels zeigt. Nach spätestens zehn Stunden wiederholen sich die Missionen, Sie haben fast die gesamte Insel erkundet und die Rennen gegen die NPCs bringen auch nicht die gewünschte Abwechslung. Bevor Sie zum Spielehändler Ihres Vertrauens stürmen, um **Test Drive Unlimited** in Ihre Sammlung einzugliedern, machen Sie sich klar, dass Sie im Einzelspielersegment bessere Titel bekommen. Lesen Sie im Extrakasten auf Seite 109, was Sie im Mehrspielermodus und in der Kombination mit dem Solo-Part erwartet. Für Online-Spieler existiert derzeit kein besseres Rennspiel!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Eden Games
Titel vom selben Entwickler: V-Rally 2 | V-Rally 3 | Need for Speed Porsche
Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Selbst erstellte und normale Rennen
Zahl der Spieler: Unbegrenzt
Fazit: Kombiniert mit dem Solo-Part grandios

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Malerische Umgebung, realistische Autos; es fehlt aber an der Weitsicht
Sound: Toller Motorensound und gute Radiosender, leider zu wenig Musikstücke
Steuerung: Mit Tastatur oder Gamepad zu beherrschen; Lenkrad nicht zwingend nötig

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

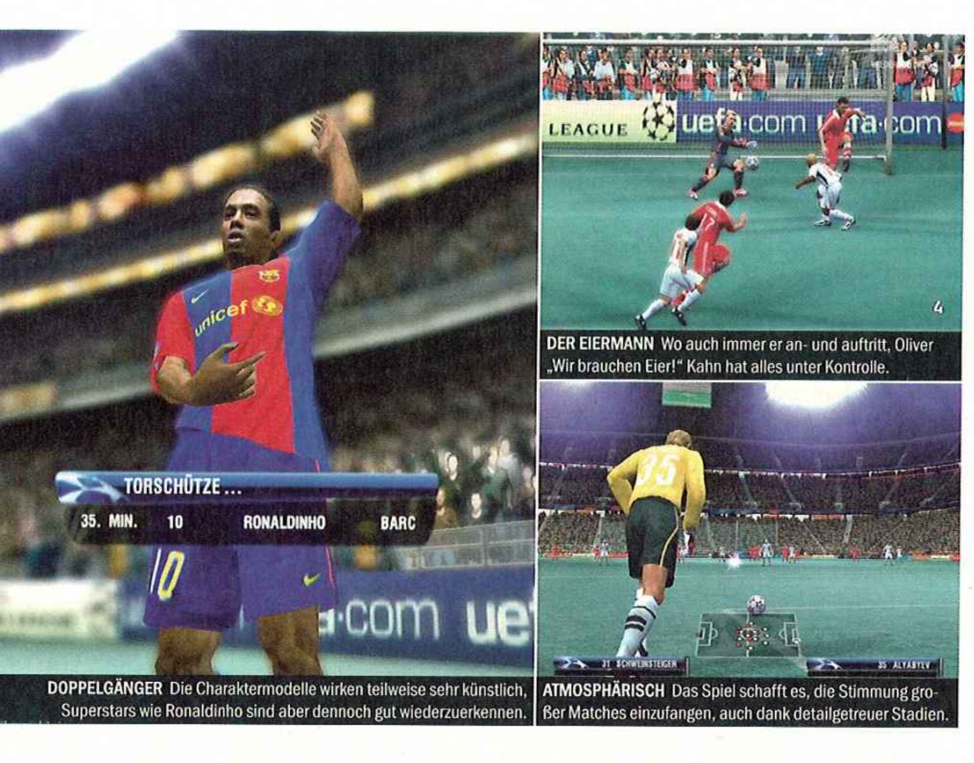
Minimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Grandioses Freiheitsgefühl
- \+ Sehr kurze Ladezeiten
- \+ Lizenzierte Wagen und Cockpit-Perspektive
- − Im Einzelspielermodus schnell öde
- − Missionen mit Balancing-Problemen

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 81



DOPPELGÄNGER Die Charaktermodelle wirken teilweise sehr künstlich, Superstars wie Ronaldinho sind aber dennoch gut wiederzuerkennen.

DER EIERMANN Wo auch immer er an- und auftritt, Oliver „Wir brauchen Eier!" Kahn hat alles unter Kontrolle.

ATMOSPHÄRISCH Das Spiel schafft es, die Stimmung großer Matches einzufangen, auch dank detailgetreuer Stadien.

UEFA Champions League

2006-2007 | Die Königsklasse des europäischen Fußballs lockt: Räumen Sie mit Ihrem Lieblingsverein den Pokal ab.

Pünktlich zur heißen Phase der Champions League (in diesen Wochen entscheidet sich, wer im Finale am 23. Mai in Athen spielt) bekommen Fans des runden Leders Nahrung in digitaler Form.

In guter alter **FIFA**-Manier spielen Sie sich in **UEFA Champions League 2006-2007** durch die Runden, um am Ende den Pokal abzuräumen. Der Untertitel „Offizielles Videospiel" verrät, dass Sie nicht, wie bei Konkurrenzprodukten, nur flüchtig an die Realität angelehnte Spieler über den Platz hetzen: Stars wie Podolski, Kahn oder Ronaldinho sind originalgetreu eingebunden, ähneln im Spiel- und Jubelverhalten stark den Vorbildern. Trotzdem: Je nach Kameraperspektive erinnern viele Charaktermodelle aber auch oft eher an Plastikroboter als an echte Fußballer.

Neben Vereinen wie Bayern München, Real Madrid, Borussia Dortmund oder Manchester United stehen Ihnen auch weniger populäre Mannschaften aus den Ligen Europas zur Wahl. Mit denen starten Sie direkt in der Champions-League-Gruppenphase, arbeiten sich Spiel für Spiel voran. Auffällig dabei: Die künstliche Intelligenz lässt sich leicht austricksen. Gegen einen platzierten Steilpass kommt die gegnerische Verteidigung in den leichten Schwierigkeitsgraden nur selten an.

Neben dem Direkteinstieg in das Turnier bietet das Spiel auch den Modus „Triple": Sie erstellen einen Manager, mit dem Sie ein Team in Freundschaftsspielen und auf dem Transfermarkt auf das Turnier vorbereiten. Zusätzlich bekommen Sie während der Begegnungen bestimmte Aufgaben, etwa die Vorgabe, dass Sie einen bestimmten Spieler von Ihrer Reservebank in die Startelf versetzen müssen oder dass Sie einen Ihrer Jungs während des Spiels nicht auswechseln dürfen. Dafür und für Erfolge in den Begegnungen erhalten Sie Bonuspunkte, mit denen Sie neue Bälle (etwa orangefarbene) oder Stadien freischalten.

Für Übungszwecke steht Ihnen zwar kein Tutorial, aber ein Trainingsmodus zur Verfügung, in dem Sie Standardsituationen perfektionieren (Ecken, Freistöße). Auch die ultimative Herausforderung, in der Sie Höhepunkte vergangener Champions-League-Spiele nachspielen, bereitet Sie auf die Turniere vor. Für Anfänger ist es zwar immer noch schwer, schnell Erfolge zu feiern, aber die eingängige, aus den **FIFA**-Titeln bekannte Steuerung geht sowohl auf Tastatur als auch per Gamepad leicht von der Hand. Mehr erwartet Sie in **UEFA Champions League 2006-2007** allerdings nicht, sodass sich der Umstieg höchstens für beinharte Fans lohnt. Schließlich können Sie bei **FIFA 07** die Champions League als Turnier basteln, wenn auch nicht mit den aktuellsten Daten. (web)



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007
CA. € 40,-
22. MÄRZ 2007
USK: OHNE

SEBASTIAN WEBER



„Fußballspaß auf hohem Niveau, aber zu wenig, um dauerhaft zu fesseln."

Eine bewährte Masche: Man nehme das aktuelle **FIFA**, streiche ein paar Spielmodi, etwa den Managerpart, und münze das neue Spiel auf ein aktuelles Turnier. Was bereits zur WM 2006 funktionierte, steht nun auch für die Champions League auf dem Plan. Herausgekommen ist kein schlechtes Spiel und Spaß macht es auch. Die Atmosphäre und die Spannung während der Wettbewerbe fesseln durchaus vor den Bildschirm. Problem: Das alles kennt man schon aus **FIFA 07**. Der große Bruder ist dabei aber umfangreicher. Da EA Kanada für beide Fußballfeste verantwortlich zeichnet, merkt man kaum einen spielerischen Unterschied. Wer Lust auf Champions League – und nur auf Champions League! – hat, kommt hier auf seine Kosten, Realismus-Fans greifen sowieso zur **Pro Evolution Soccer**-Serie.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Kanada
Titel vom selben Entwickler: FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Komfortabler Online-Modus, Hotseat
Zahl der Spieler: 2 bis 8
Fazit: Macht mehr Spaß als solo gegen die KI.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Matschige Texturen, Publikum hölzern
Sound: Authentische Fanchöre, rockige Musik
Steuerung: Gewohnte FIFA-Steuerung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.300 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Originalmannschaften dank Lizenz
+ Unkompliziertes schnelles Gameplay
+ Authentische Fußball-Atmosphäre
− Geringer Spielumfang
− KI lässt sich leicht austricksen

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **75**



Nachtest 2006

Sechs Top-Spiele des vergangenen Jahres drehen erneut eine Runde auf dem PC-Games-Testparcours: Was hat sich seit der Verkaufsversion getan?

Sie gehören zum Spielealltag wie der Abwasch zum Festessen: Keiner mag ihn, notwendig ist er aber doch. Die Rede ist von Patches, den kleinen Softwareflicken, die unseren Lieblingsspielen die Politur verabreichen sollen, die uns eigentlich schon zum Verkaufsstart versprochen wurde. In den letzten Jahren haben sich diese Paktete der Entwickler zum traurigen Bestandteil fast jedes Spiels gemacht. Nicht immer korrigieren sie dabei aber nur Fehler des Hauptprogramms. Viele Firmen nutzen Patches, um den Fans ihrer Games neue Inhalte wie Karten oder Bonuswaffen zu spendieren. Auch im vergangenen Jahr erwartete die Spieler eine wahre Update-Flut. Aus diesem Anlass haben wir uns sechs beliebte Spiele geschnappt, die neuesten Patches installiert und sie abermals getestet. Dabei wollten wir wissen: Verbessern die Softwarepflaster das Hauptprogramm? Welche Fehler wurden damit ausgemerzt? Wurde auf die Wünsche und Vorschläge der Spieler eingegangen? Das Ergebnis lesen Sie auf den folgenden Seiten. Im Test: Action-Kracher wie **Battlefield 2142** und **Armed Assault**, das Sportspiel **Anstoß 2007**, die Wirtschaftssimulation **Die Gilde 2** und als Vertreter der Rollenspiele **Neverwinter Nights 2** sowie das viel diskutierte **Gothic 3**, das in seiner unfertigen Verkaufsversion Ende 2006 für erhitzte Spielergemüter sorgte. (rh)

Die Gilde 2

AUF DVD
▮ Patch



KNÄUEL Die Kamera hängt automatisch im Gebäude, unsere Angebetete teilt ihren Stehplatz gleichzeitig mit fünf Bürgern.

FERTIGGERICHT Amtssitzungen sowie Verhandlungen laufen im Vergleich zur Verkaufsversion recht reibungslos ab.

Stimmen aus dem Forum:
- timbuktu: „Trotz der Fehler ein geiles Spiel."
- SirMantikor: „Miserable KI"
- italo: „Wann kommt Patch 1.3?"

Quelle: www.pcgames.de

Eine idyllische Ortschaft im Mittelalter, Kinder tollen umher, buntes Treiben auf dem Marktplatz – doch hinter der beschaulichen Kulisse tobt ein Machtkampf mit Intrigen, Sabotage und Vetternwirtschaft. Unser inzwischen dritter Test zeigt: Nach ganzen vier Nachbesserungsversuchen bauen Sie in der Wirtschaftssimulation endlich eine eigene Dynastie auf, ohne über allzu grobe Schnitzer zu stolpern. Die Performance ist annehmbar, Abstürze hatten wir keine mehr, wir konnten über mehrere Generationen spielen. Der von uns bemängelte Warenein- und -verkauf funktioniert besser und torpediert nicht mehr das eigentliche Spielprinzip. Über Fehler wie Ungereimtheiten bei der Amtswahl, verkorkste Kamerawinkel, ineinander stehende Spielfiguren und merkwürdig agierende Gegner müssen Sie dagegen immer noch hinwegsehen. Ein Wertungspünktchen gehen wir nach oben, aber auf Dauer zieht die Melange aus **Die Sims** plus Wirtschaftssimulation einfach nicht recht. (as)



DIE GILDE 2
CA. € 43,-
USK: OHNE

ANSGAR STEIDLE



„Nach etlicher Reifezeit letztlich ein brauchbares Spiel"

So hätte das Spiel verkauft werden sollen: Neben beseitigten Bugs gibt es ein überarbeitetes Markt- und Wirtschaftssystem, eine bessere automatische Verwaltung et cetera. Dennoch: Verglichen mit Teil 1 ist die Optik zwar deutlich wertiger, spielerisch aber kein Fortschritt zu erkennen. Eher im Gegenteil: Es gibt weniger zu entdecken, die **Sims**-Anleihen wirken deplatziert.

PATCH-INFOS

Größe 20 MB, Version 1.20
- ➕ Längeres Spielen möglich
- ➕ Angepasste Wirtschaft, Mehrspieler besser
- ➖ Einige Bugs noch vorhanden
- ➖ Performance besser, aber trotzdem nicht gut

PC-GAMES-TESTURTEIL
SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 78

Battlefield 2142



EISKALT Dank des aktuellen Patches stören weniger Ruckler die taktischen Gefechte auf den winterlichen Schlachtfeldern.



VOLLTREFFER Unterstützende Klassen erhalten nun schneller Hilfspunkte für Heilung oder Reparaturen.

Wie schon die Vorgänger wird auch **Battlefield 2142** von den Entwicklern mit regelmäßigen Updates versorgt. Viele Fehler werden nämlich erst nach etlichen Mehrspielerrunden von der Community aufgedeckt. Mitte Februar erschien dann auch der aktuelle Patch für EAs Zukunftsshooter und bekam die Versionsnummer 1.20. Eine Menge Spieler enttäuschte der Flicken jedoch. Denn Fehler, die manche zu ihrem Vorteil nutzen (Bug-Using), wurden nicht behoben. So ist es nach wie vor möglich, sich in den Containern eines Titanen zu verstecken. Toll für unterstützende Klassen: Hilfspunkte für das Reparieren eines Fahrzeugs oder die Heilung eines Kollegen bekommen Sie jetzt schon, wenn Sie nur die Hälfte des Schadens beheben.

Hier geblieben!

Spieler, die Nicht-Kampfzonen in **Battlefield 2142** für kurzzeitige Regeneration oder hinterhältige Attacken nutzen, werden sich nach diesem Patch neu orientieren müssen: Die Zonen rund um das Schlachtfeld töten dort befindliche Kämpfer nun auf der Stelle, nachdem die übliche Warnzeit abgelaufen ist. Server-Admins dürfen außerdem die Titanen mit einem Konsolenbefehl zur Unbeweglichkeit verdammen. EA hat kleinere Fehler in der Statistikberechnung und Probleme, die zu Serverabstürzen führten, behoben. Online-Veteranen sollten den rund 300 MB großen Patch schleunigst herunterladen. (rh)

Stimmen aus dem Forum:
- d00mfreak: „Mir sind eigentlich keine Lags mehr aufgefallen."
- SSX-Tricker: „Die Server laufen stabiler."
- N8Mensch: „Die Performance im Titan ist so grottig."

Quelle: www.pcgames.de



BATTLEFIELD 2142
CA. € 45,-
USK: AB 16 JAHREN

ROBERT HORN



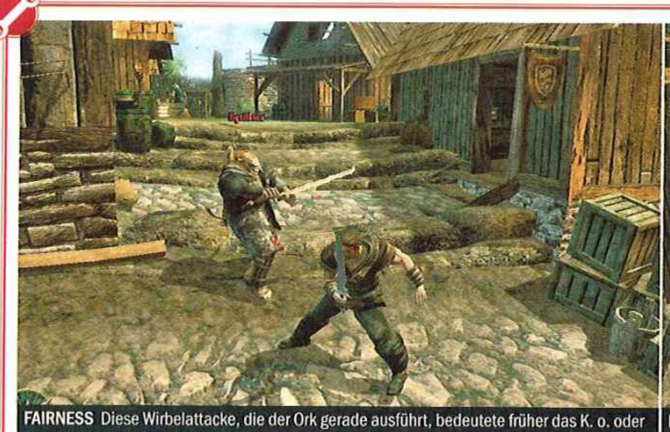
„Die Schlachtfelder von Battlefield 2142 werden sinnvoll verbessert."

Noch läuft nicht alles rund in den vereisten Kampfgebieten der Zukunft. Noch immer sinkt die Performance bei Titanengefechten auf vielen Servern ins Bodenlose, öfters stören Bugs wie hängende Kampfläufer. Der aktuelle Patch kümmert sich um viele kleine Wehwehchen des Online-Shooters, heilt aber bei weitem nicht alle. Die eingeführten Neuerungen, etwa der sofortige Tod beim Verlassen der Schlachtfelder, sind sinnvoll, rechtfertigen aber keine Aufwertung von **Battlefield 2142**. Bleibt zu hoffen, dass mit dem Add-on **Northern Strike** keine neuen Fehler hinzukommen und dass das Team von DICE die Spieler weiterhin mit frischen Patches versorgt. Schließlich wollen wir alle nur eines: ungestört online spielen.

PATCH-INFOS

274 MB, Version 1.2
- ➕ Vereinfachung bei Hilfspunkten
- ➕ Verbesserte Statistiken
- ➕ Servercrash im Koop-Modus gefixt
- ➖ Viele Möglichkeiten des Bug-Usings
- ➖ Diverse Grafikprobleme
- ➖ Titan-Lags nicht vollständig behoben

PC-GAMES-TESTURTEIL
SPIELSPASS: (MEHRSPIELER) 87



FAIRNESS Diese Wirbelattacke, die der Ork gerade ausführt, bedeutete früher das K. o. oder den Tod der Spielfigur. Heute sind Sie noch reaktionsfähig, der Kampf ist nicht verloren.



BÜRGERWEHR Ein solcher Scavenger rief sonst alle Bürger des Dorfes auf den Plan. Jetzt greifen nur Einwohner in Sichtweite den Unruhestifter an.

Gothic 3

Nach drei Updates sind viele Bugs behoben. Wir verraten Ihnen, wie fehlerfrei Piranha Bytes Rollenspiel nun ist.

Auf diesen Moment hatten 2006 alle gewartet: die Veröffentlichung von **Gothic 3**. Die Ernüchterung folgte aber schnell. Das Spiel stürzte regelmäßig ab, die Hardware-Anforderungen waren immens und viele andere Fehler trübten den Spielspaß. Die **Gothic**-Fans argumentierten jedoch, dass es auch bei den Vorgängern so gewesen sei und baldige Patches sicherlich schnell für Abhilfe sorgen würden.

Alles neu macht der Patch

Damit hatten sie auch Recht, denn Piranha Bytes reagierte sofort. Bereits zum Release stand das erste Update bereit, inzwischen sind es drei an der Zahl. Und tatsächlich, die Entwickler haben es geschafft, die gröbsten Schnitzer zu beseitigen. Das Erste, das beim erneuten Spielen auffällt: In Sachen Performance hat sich einiges getan und das Grafikfeuerwerk erstrahlt nun flüssiger auf dem Monitor als in der Urfassung. Ab und an kommt es aber noch zu Hängern, welche die große in den Speicher geladene Spielwelt verursacht. Defekte Spielstände gehören unserer Erfahrung nachebenfalls der Vergangenheit an. Mehrfaches Speichern und Laden endete kein einziges Mal auf dem Windows-Desktop. **Gothic 3** läuft insgesamt stabiler. Das Verhalten der NPCs ist glaubwürdiger als zuvor. Es greifen zum Beispiel nur noch Dorfbewohner, die in Sichtweite eines Monsters sind, dieses auch an. Alle restlichen gehen weiter ihrem Tageswerk nach oder stehen für einen Plausch zur Verfügung. Hotspots für Truhen oder Betten hat man auch – wie im Ur-Test von uns gefordert – nachgereicht. Sie zeigen sogar an, ob ein Dietrich nötig ist. Auch am von vielen Spielern bemängelten Kampfsystem haben die Entwickler gearbeitet, wodurch beispielsweise Wildschweine keine unbesiegbaren Bestien mehr darstellen. (web)



Stimmen aus dem Forum:
- Kingston: „Bis auf Wasserfälle funktioniert der Sound jetzt."
- CaLLiBRi: „Also bei mir läuft **Gothic 3** inzwischen spitze."
- Nils92: „Durch den Patch 1.12 läuft **Gothic 3** viel flüssiger."

Quelle: www.pcgames.de

AM BODEN Trotz verbesserten Kampfsystems sollten Sie Ihre Gegner nicht unterschätzen, sonst endet Ihr Abenteuer unverhofft.



GOTHIC 3
CA. €40,-
USK: AB 12 JAHREN

SEBASTIAN WEBER



„Endlich auf dem Stand, wie es Spieler gewünscht hätten"

Ich muss zugeben, dass das Spiel nach drei Patches ein Niveau erreicht hat, wie ich es mir bereits zum Release gewünscht hätte. Die schwerwiegendsten Fehler (korrupte Spielstände und Abstürze) behob zwar ein Patch zum Release, jedoch fielen bei längerer Spielzeit immer wieder kleine Detailfehler auf, die die Entwickler inzwischen größtenteils gefixt haben. So waren NPCs nicht an ihrem für sie vorgesehenen Ort oder starben auf dem Weg dorthin. Auch wichtige Gegenstände fanden sich nicht dort wieder, wo sie sein sollten. Derlei Bugs gab es viele. Nach drei Updates ist das Spiel sicherlich noch nicht komplett fehlerfrei. So haben Monster und NPCs zum Beispiel teilweise noch immer Probleme bei der Wegfindung, bleiben an Felsen, Häuserecken oder Baumstämmen hängen oder laufen einfach hindurch. Diese Mängel machen das Spiel nicht unspielbar. Sie stellen Fehler dar, mit denen viele Konkurrenztitel ebenfalls zu kämpfen haben. Das ausgewogenere Kampfsystem sorgt dafür, dass man nicht mehr bei jedem Trip in den Wald nach kurzer Zeit am liebsten in die Tastatur beißt, da man wieder von einem Wildschwein überrannt wurde. Die unfairen Attacken der ersten Version gehören der Vergangenheit an. Insgesamt glauben wir aber, dass eine weitere Aufwertung nicht gerechtfertigt ist.

PATCH-INFOS

Patchgröße 62 MB, Version 1.12

- + Überarbeitetes Kampfsystem
- + Wichtige NPCs sterben nicht mehr so schnell im Kampf gegen Monster
- + Einige Umgebungssounds gefixt
- + Verbessertes Kameraverhalten
- − Wegfindungsprobleme von Monstern/NPCs
- − Clipping-Fehler, etwa an Häuserwänden

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 88

Neverwinter Nights 2



Stimmen aus dem Forum:
- WebShaman: „Die vielen Verbesserungen im Patch haben es mir ermöglicht, endlich weiterzuspielen."
- GuyfromAnotherWorld: „Die neuen Bäume sind wesentlich atmosphärischer."

Quelle: www.pcgames.de

FEUER UND WASSER Die Elemente der Natur richten sich gegen ihre Wächter. Im Hintergrund sehen Sie die neuen Baum-Modelle.

In unserem Test von **Neverwinter Nights 2** in der Ausgabe 01/07 blieb dem Rollenspiel-Epos von Obsidian Entertainment der große Wurf verwehrt. Zu viele Programmfehler und eine nicht ausgereifte Steuerung kosteten den Spieler unnötig Nerven. Inzwischen erschien der Patch 1.04. Mit 227 MB bringt dieser eine ganze Latte an Änderungen mit sich. Unter anderem freuen Sie sich nun über eine verbesserte Kameraführung, die Ihnen vor allem in den engen Gängen von Verliesen mehr Übersichtlichkeit gewährt. Dass sich einige Missionen mit der Ursprungsversion nur nach mehrfachen Anläufen beenden ließen, grenzte schon an Peinlichkeit. Auch diesen Fehler behoben die Entwickler. Neue, hübsche Baum-Modelle und eine Sprachsteuerung über ein sogenanntes „Voice-Menü" runden das Paket ab. Schade ist hingegen, dass die künstliche Intelligenz der Mitstreiter weiterhin vor allem in Bezug auf Fallen zu wünschen übrig lässt. (ab)



NEVERWINTER NIGHTS 2
CA. € 45,-
USK: AB 12 JAHREN

ANDREAS BERTITS



„Patch 1.04 kann ich jedem Fan ans Herz legen."

Was habe ich manchmal geflucht, als ich **Neverwinter Nights 2** in der ursprünglichen Fassung gespielt habe. Mit Patch 1.04 haben es die Entwickler jetzt aber geschafft, ein rundes Rollenspiel abzuliefern, das ich jedem Fan von **Dungeons & Dragons** ans Herz legen kann. Jetzt dürfen Sie endlich unbeschwert spielen.

PATCH-INFOS

Patchgröße 227 MB, Version 1.04

- + Verbesserte Kameraführung
- + Neue Baum-Modelle
- + Mehr Quests lassen sich abschließen
- − Teilweise noch immer dumme Party-KI

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **87**

Anstoß 2007

AUF DVD
Patch

GLÜCKSSACHE Wie stabil das Spiel auf Ihrem System läuft, ist Schicksal. Noch immer lauern Abstürze auf Sie.

UNAUSGEGOREN Anstoß 2007 ist längst nicht ausgereift. Dennoch stellt Ascaron die Fehlerbeseitigung ein.

Entwickler Ascaron muss sich Kritik gefallen lassen, denn selbst mit der neuesten Version des Fußballmanagers kommt keine große Freude auf.

Dem Abstieg entgegen

Positiv: Einige Absturzprobleme sind behoben, auch der Netzwerkcode läuft nach dem fünften Patch zufriedenstellend. Grafische Fehler wurden genauso ausgemerzt wie der Trick, durch 0 Prozent Aktienverkäufe unendlich viel Geld zu verdienen. Doch noch immer fehlen einige im Handbuch beschriebene Features (Spieler ausleihen etc.). Das Paradoxe an dieser Feststellung ist, dass die Merkmale erstens nicht bereits in der Verkaufsversion vorhanden waren und zweitens selbst nach dem letzten Patch nicht zur Verfügung stehen. Ebenfalls komisch: Ascraron stellte nach dem fünften Patch auf Version 7.1.0.5 die Arbeiten an **Anstoß 2007** ein. Damit bleiben viele Fragen ungeklärt, denn noch immer weist der Titel Macken auf. So existieren Probleme mit dem Stadionausbau und gespeicherten Spielständen. Auch der Editor funktioniert noch immer nicht problemlos. Zu Recht beschweren sich die Käufer der Originalversion über die Entscheidung des Entwicklers. Übrigens: Auch für die Zukunft ist **Anstoß 2007** nicht gewappnet, denn eine reibungslose Installation unter Vista ist nicht möglich. Um den neuesten Patch zu nutzen, müssen Sie die vier zuvor veröffentlichten Verbesserungen herunterladen. Oder Sie entscheiden sich für die automatische Update-Funktion im Spiel. (st)

Stimmen aus dem Forum:
- RiderBeat: „Ich habe keine Änderungen festgestellt. Die Abstürze sind noch immer da, auch im Netzwerk. Und jetzt stellt Ascaron auch noch den Support für das Spiel ein. Eine herbe Enttäuschung!"

Quelle: www.pcgames.de



ANSTOSS 2007
CA. € 30,-
USK: OHNE

SEBASTIAN THÖING



„Anstoß 2007 war und ist noch immer fehlerhaft! Der Tiefpunkt der Serie."

Wäre ich Käufer von **Anstoß 2007**, ich wäre stinksauer. Nicht nur, dass es Ascaron noch immer nicht geschafft hat, ein Spiel zu komplettieren, das seit mehr als einem halben Jahr auf den Markt ist. Auch der Umstand, dass die Entwickler die Arbeiten an einem unfertigen Spiel nicht fortsetzen, triebe mich zur Weißglut. Zwar sind grobe Fehler nun behoben, dennoch bleibt der Spielspaß aufgrund vieler Ungereimtheiten noch immer auf der Strecke. Trotz der neuesten Verbesserung sollten alle Fußballfans eher zu EAs **Fußball Manager 07** greifen, damit bekommen Sie nämlich ein anspruchsvolles Spiel, das bereits in der Verkaufsversion anständig funktioniert und nicht mit Fehlern nervt. **Anstoß 2007** bildet trotz des fünften Patches den Tiefpunkt der **Anstoß**-Serie.

PATCH-INFOS

Patchgröße 7,2 MB, Version 7.1.0.5

- + Einige Absturzursachen behoben
- + Netzwerkcode verbessert
- − Keine Vista-Kompatibilität
- − Versprochene Features fehlen noch immer
- − Weitere Entwicklungen eingestellt

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **69**

Stimmen aus dem Forum:
- muertel: „Na, warum denn nicht gleich so?"
- eX2tremiousU: „Für mich kommt der Patch leider vier Monate zu spät."
- Shadow_Man: „Das Spiel läuft auf jeden Fall deutlich runder."

Quelle: www.pcgames.de

AUF DVD
- Patch



NACHBESSERUNG Viele kleine Fehler im Programm machten gerade kurz nach dem Verkaufsstart das Spielen von Armed Assault zur Geduldsprobe. Nach mehreren Patches hat sich die Situation aber deutlich entspannt.

EINZELKÄMPFER Die Missionsbeschreibungen des Einzelspielermodus wurden mit Patch 1.05 überarbeitet.

GRASFRESSER Um liegende Soldaten herum wird das Gras abgeknickt. Das erleichtert das Zielen erheblich.

Armed Assault

Der mittlerweile vierte Patch verhilft dem Taktik-Shooter zu mehr Stabilität bei packenden Mehrspielerschlachten.

Als wir **Armed Assault** in Ausgabe 01/2007 testeten, waren wir hin- und hergerissen. Einerseits fesselten die packenden taktischen Gefechte, andererseits nervten KI-Patzer und unzählige kleine Bugs. Damit das nicht so bleibt, hat Entwickler Bohemia Interactive seit dem Verkaufsstart mehrere Patches veröffentlicht, die viele Fehler der ursprünglichen Version beheben. Der neueste Flicken ist nahezu 500 MB groß und beschert der wachsenden Fangemeinde umfassende Verbesserungen in den taktischen Gefechten. So wurde der Mehrspieler-Browser verbessert und das Voice over Net (Sprachausgabe im Spiel) überarbeitet. Auch die Missionenbeschreibungen kommen im neuen Gewand daher. Die teils lästigen Texturfehler, die beim Laden einer Karte entstanden, wurden nahezu entfernt.

Senkrechtstarter

Mit Patch 1.05 wurde dem Harrier-Flugzeug AV8B eine neue Fähigkeit spendiert: Der Bomber führt jetzt Startmanöver auf kleinem Raum durch und landet dazu vertikal. Die Durchführung ist aber **Armed Assault**-typisch alles andere als leicht und erfordert einiges an Übung. Auf schwächeren Rechnern läuft **Armed Assault** mit dem aktuellen Patch deutlich stabiler, die Ladezeiten und Performance haben sich erheblich verbessert. Wichtig für Bauchlandungen: Die Grashöhe um liegende Soldaten wird jetzt abgeflacht, um ein besseres Zielen zu ermöglichen. Ebenfalls neu: Auf Wunsch blenden Sie am oberen Bildschirmrand eine kleine, praktische Übersichtskarte ein. Freunde des Einzelspielermodus freuen sich über die stark verbesserte künstliche Intelligenz der Computergegner. (rh)



HILFREICH Mit dem aktuellen Patch kommt eine sinnvolle Neuerung ins Spiel: Per Tastendruck blenden Sie eine kleine Übersichtskarte ein.

RUCKELFREI Viele Spieler äußern sich positiv über größtenteils störungsfreie Partien auf den Servern. Vereinzelt gibt es aber noch Probleme.





ARMED ASSAULT
CA. € 45,-
USK: AB 16 JAHREN

ROBERT HORN



„Auf dem Weg der Besserung: Bohemia Interactive heilt nach und nach die Kinderkrankheiten."

Na also, es geht doch! Auch wenn **Armed Assault** noch einen langen Weg zur Perfektion vor sich hat, verbessern die veröffentlichten Patches doch so einiges am anspruchsvollen Taktik-Shooter. Gerade Kleinigkeiten wie das ewige Laden beim Aufrufen der Übersichtskarte hatten eine Menge Spielspaß gekostet. Zum Glück hören die Entwickler auf die Fans und tun ihr Möglichstes, diese Fehler auszubügeln. Zusätzlich ergänzen viele neue Waffen, Fahrzeuge und Missionen nun das Spiel und sorgen für immer mehr Abwechslung auf den gut gefüllten Servern. Besonders die stark verbesserte KI der Computergegner fiel uns positiv auf. Wir werten **Armed Assault** deshalb um einen Punkt auf. Trotzdem krankt das Spiel noch an einigen Bugs: So berichten viele Spieler über erneute Texturen-Fehler oder starke Performance-Einbrüche mit dem neuen Patch. Wir sind uns aber sicher, dass die Entwickler auch weiterhin Softwareflicken nachreichen werden.

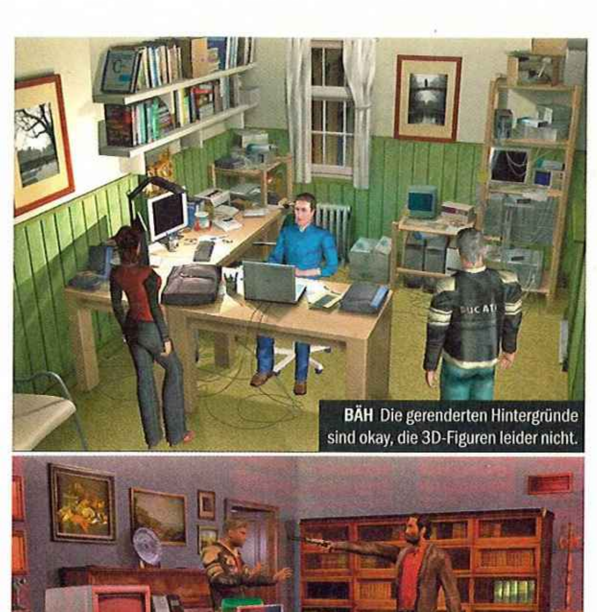
PATCH-INFOS

466 MB, Version 1.05

- + Verbesserter Mehrspieler-Browser
- + Einblendbare Minikarte
- + Gesteigerte Performance
- + Jede Menge neue Fahrzeuge und Waffen
- + Stark verbesserte KI
- − Nervige Soundbugs
- − Immer noch Texturenfehler

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 79



BÄH Die gerenderten Hintergründe sind okay, die 3D-Figuren leider nicht.

SMART Jonathan bleibt selbst in Stresssituationen erstaunlich cool.

Belief & Betrayal

Der Autor dieser Zeilen ist kein Fan von **Sakrileg: The Da Vinci Code**. Dies sei erwähnt, da **Belief & Betrayal: Das Medaillon des Judas** sich kräftig bei Dan Browns Bestseller bedient. Das Point-&-Click-Adventure aus dem Hause dtp will ein spannender Kirchenthriller sein, ist also vollgepackt mit uralten Sekten und Artefakten, korrupten Polizisten und fanatischen Gottesdienern. So weit, so typisch. Das Spiel beginnt in New York. Der Journalist Jonathan Danter erhält einen alarmierenden Anruf, der die Geschichte ins Rollen bringt: Sein Onkel wurde ermordet. Wenige Rätsel, aber reichlich Dialoge später trifft Jonathan auf die kesse Sprachwissenschaftlerin Kat. Fortan lenkt der Spieler die beiden Hauptcharaktere abwechselnd durch einen passablen Mystery-Krimi, der zwar mit London, Vatikanstadt und Rom stilechte Kulissen, aber kaum Spannung besitzt. Dafür gibt es mehrere Gründe. Ein wichtiger ist die Grafik, die weit von der feinen Optik eines **Geheimakte Tungkuska** entfernt ist. Die Hintergründe sind teils lieb- und leblos vorgerendert, doch das ginge noch in Ordnung. Schlimmer sind die Spielfiguren: Dreidimensional und ungelenk schieben sie sich durch die Szenerien, Nahaufnahmen entlarven ihre Texturen als verwaschen und grob. Das ist unzeitgemäß. Immerhin klingt das Spiel besser, als es aussieht: Die Sprecher sind recht ordentlich, dazu sorgt passende Musik für Stimmung. Leider haben sich die Entwickler Artematica beim Rätseldesign offenbar von **Runaway 2** inspirieren lassen: Erst bestimmte Aktionen schalten neue Hotspots frei, zuvor leere Objekte enthalten dann urplötzlich das gesuchte Objekt. So macht das keinen Spaß. Zudem zerrte ein Bug beim Anzeigen von Hotspots oft an unseren Nerven. (fs)

DTP | 23.02.2007 | USK 12 | CA. € 40,- **64**

Penumbra: Im Halbschatten - Episode 1

Half-Life 2 war wohl der erste Titel, der die Spielerschaft mit perfekt eingeflochtenen Physikrätseln erfreute. Warum also nicht ein Adventure mit ebensolchen Aufgaben stricken? Das Mystery-Abenteuer **Penumbra** schlägt in diese Kerbe: Sie durchstreifen die 3D-Welt fast wie in einem Ego-Shooter, inklusive Physikberechnung. Tüftelte man anno 2004 bei **Half-Life 2** selbst an „Lege Stein auf Planke" mit Begeisterung (Gravity-Gun!) – könnte man von einem Adventure ein ebenso ausgebufftes Spieldesign erwarten. Hier gibt's aber Durchschnittskost, teils funktionieren offensichtliche Lösungen nicht, absolut geniale Elemente fehlen. Dafür ist die Atmosphäre stark: Seltene, knackig schwere Kämpfe (wobei Sie die Kreaturen am besten austricksen) im Zusammenspiel mit einer verwaisten Umgebung erzeugen permanent ein beklemmendes Gefühl. Was schließlich bedeutet, dass Sie nicht mit anderen Charakteren interagieren und die immer düsteren Räumlichkeiten wenig Anreize bieten – von den Geschehnissen erfahren Sie aus Schriftstücken und allenfalls Funksprüchen. Interessant ist die Bedienung ausgefallen: Wenn Sie mit ausholenden Mausbewegungen ein Regal zu Boden zerren oder den Hammer durch die Luft schnellen lassen, spüren Sie regelrecht die dafür nötige Kraft. Hakelig, aber schließlich ist das kein Action-Spiel. Weiterrätseln dürfen Sie dann übrigens im zweiten und dritten Quartal 2007 mit Episode 2 und 3, die ebenfalls je etwas über acht Stunden Spielzeit bieten. (as)

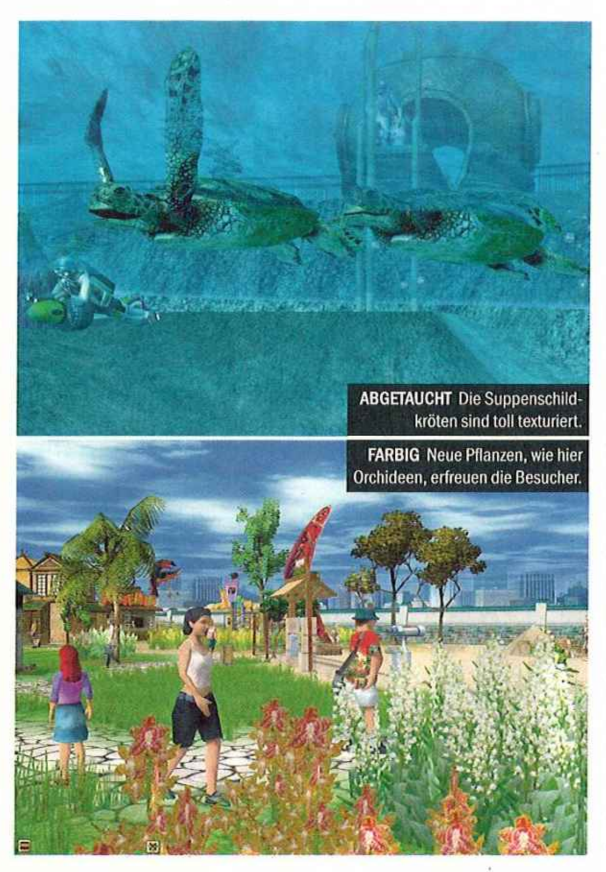
KALYPSO | 29.03.2007 | USK 16 | CA. € 20,- **71**



BAUKASTEN Generator flicken – fast schon ein klassisches Schalterrätsel.



INTERAKTION Ein paar Bretter drauf, schon geht's über den Elektrozaun.



ABGETAUCHT Die Suppenschildkröten sind toll texturiert.

FARBIG Neue Pflanzen, wie hier Orchideen, erfreuen die Besucher.

Wildlife Park 2: Crazy Zoo

Tierisch was los ist in Ihrem Park, wenn Sie **Crazy Zoo** installieren. Das Add-on zur Tiergarten- und Parksimulation **Wildlife Park 2** ist ein ordentlich geschnürtes Feature-Paket. Dank der 20 neuen Tier- und zehn neuen Pflanzenarten lassen sich die Gehege noch abwechslungsreicher gestalten. Im Unterhaltungsteil für die Besucher sind jede Menge neuer Attraktionen dazugekommen. Känguru-Boxen, Haifischkäfig oder Tauchscooterverleih sind cool gelungene Attraktionen. Grafisch haben die Entwickler noch eine Schippe draufgelegt. So gibt es jetzt überarbeitete Texturen für Tierarten, auch Mauer- und Gebäudetexturen sehen mitunter viel besser aus. Vor allem das Wasser glänzt jetzt mit ordentlichen Shader-2.0-Effekten. Gab es im Hauptspiel im Prinzip nur gleich aufgebaute Missionen, bestreiten Sie jetzt auch kleine Action-Einlagen. Einen Schwarzbären per Ego-Ansicht mit dem Betäubungsgewehr einzufangen oder Fotos von den Tieren zu schießen, das sorgt für viel Abwechslung. Den Sprung in die 80er-Klasse verpasst das Add-on nur ganz knapp: Kamerasteuerung und Menüführung sind nach wie vor etwas umständlich. Auch die fehlende Seitwärtsbewegung im 3D-Modus ist nervig. Den Angestellten kann man leider noch keine direkten Befehle erteilen, was manchmal aber nötig wäre. Unschön sind die immer noch wie geklont wirkenden Besucher – selbst im eisigen St. Petersburg laufen die gleichen leicht bekleideten Personen wie im afrikanischen Zoo auf den Wegen entlang, das wirkt reichlich albern. Alles in allem ein gelungenes, aber etwas überteuertes Add-on mit schönen Ergänzungen zum Hauptspiel. Nach wie vor ist **Wildlife Park 2** ein sehr familienfreundliches Spiel, das selbst Herrn Beckstein zufrieden stellen dürfte. (sw)

DEEP SILVER | 30.03.2007 | USK OHNE | CA. € 29,- **79**

Frontline: Fields of Thunder

Auch wenn **Command & Conquer 3** mit Sicherheit wieder alle Lorbeeren der Welt erntet, mal Hand aufs Strategenherz: Richtig anspruchsvolle Einzelspielerkampagnen sehen anders aus. Da kommt **Frontline: Fields of Thunder** gerade recht. Deren Macher, Nival Interactive, kehren zu den Wurzeln des ersten **Blitzkrieg**-Spiels zurück, das bei Hardcore-Fans immer noch hoch im Kurs steht. Sprich die 20 Missionen der beiden Kampagnen (Deutsche und Sowjets) fordern Geduld, Planung und taktische Finesse. Die Schauplätze und Einheiten des Szenarios (Zweiter Weltkrieg in den Jahren 1943 bis 1945) sind bereits bekannt. Die Schlacht um Berlin ist ebenso dabei wie die Schlacht bei Kursk. Tigerpanzer messen sich mit russischen SU2-Tanks. Infanteristen errichten Schützengräben und verschanzen sich in Gebäuden. Dazu kommen Artillerie- sowie taktische Aufklärungs- und Bombereinsätze. Steuerung und Menüs sind für Kenner der **Blitzkrieg**-Spiele wohlbekannt. In Sachen Technik gibt es kleine Fortschritte zu verzeichnen. Die Explosionen sehen besser aus als in allen Vorgängern, ebenso das Wasser. Dazu kommen hübsche Partikeleffekte wie zum Beispiel aufspritzende Erde bei einschlagenden MG-Salven. Wer sich durch die extrem fordernden Kampagnen gekämpft hat, darf sich im LAN oder Internet noch auf zehn Mehrspielerkarten austoben. Die Soundeffekte sind gut gelungen, lediglich die Musikuntermalung ist recht dürftig. Fazit: Für Experten ein wahres Strategiebrett. (sw)

NIVAL INTERACTIVE | 29.03.2007 | USK AB 12 JAHRE | CA. € 27,- **78**



GEFECHTSKLAR Panzerscharmützel gibt es zuhauf im Spiel.



MOTIVATION Ihre Leistungen im Spiel werden mit Orden belohnt.



Budget

SPIELESAMMLUNG

World of Asterix

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 08/01

Mit **World of Asterix** bietet Publisher Atari gleich vier Spiele aus der Welt des Galliers und seines vollschlanken Freundes Obelix. Die Qualität der Titel schwankt allerdings stark und lässt einige Wünsche offen. Mit den beiden **Asterix und Obelix XXL**-Spielen erwartet Sie durchaus kurzweilige Unterhaltung. Die zwei anderen enthaltenen Titel sind zu vernachlässigen. (st)

ATARI | 15.02.2007 |
USK AB 6 JAHREN

69

ECHTZEIT-TAKTIK

Faces of War

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 11/06

Der Quasi-Nachfolger zum legendären **Soldiers: Heroes of World War 2** trumpft mit knüppelharten Taktik-Missionen auf. Zusammen mit der rundum gelungenen Grafik, den Physik- und tollen Soundeffekten kommt dabei beste Schlachtfeldatmosphäre auf. Diese leidet aber durch die recht umständlich geratene Steuerung. Wer seine Einsatztruppe richtig beherrschen will, muss sich mit vielen, vielen Schnelltasten und Befehlsschaltflächen auseinandersetzen. Nach wie vor umständlich: Sie müssen sämtliche Gegenstände (Munition, Waffen) in fitzeliger Mausklickarbeit aufsammeln. Dafür entschädigen die insgesamt 21 abwechslungsreich geratenen Missionen. Für Einsteiger ist die gebotene Taktik-Kost aber nicht sonderlich geeignet, erfahrene Spieler kommen dagegen auf ihre Kosten. (sw)

UBISOFT | 14.02.2007 |
USK AB 12 JAHREN

78

ROLLENSPIEL



Final Fantasy 11 Original

CA. € 10,- | NICHT GETESTET

Wenn Sie das **Final Fantasy**-Universum schon immer mal erkunden wollten, sind Sie hier richtig. Das Online-Rollenspiel, das auf den Spielen von Square Enix basiert, überzeugt durch eine große Welt mit unterschiedlichen Umgebungen. Der Einstieg und das Missionsdesign sind weniger gelungen. Die ersten 30 Tage sind gratis, danach fällt wie üblich eine monatliche Gebühr an. (web)

KOCH MEDIA | 16.03.2007 |
USK AB 12 JAHREN

79

ADVENTURE



Moment of Silence Special Edition

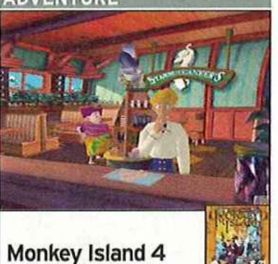
CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 11/04

Das deutsche Point-&-Click-Adventure entfaltet eine hollywoodreife Handlung über eine Regierungsverschwörung und den Überwachungsstaat – damit wird jeder Science-Fiction-Fan glücklich! Professionelle Synchronsprecher wie die deutsche Stimme von Bruce Willis und tolle Zwischensequenzen entschädigen für die umständliche Steuerung, manch langwierigen Dialog und zu gut versteckte Hotspots. (fs)

ANACONDA | 23.02.2007 |
USK OHNE

77

ADVENTURE



Monkey Island 4

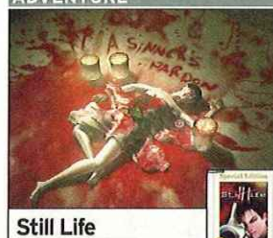
CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 01/01

Guybrush Threepwoods letztes Karibik-Abenteuer markiert den Tiefpunkt der beliebtesten Adventure-Serie überhaupt. Teil 4 verwendet die gleiche 2D/3D-Engine wie **Grim Fandango**. Das Ergebnis: fummelige Steuerung, nervige Laufwege, klobige Figuren. Auch Story und Rätsel sind nicht so inspiriert wie in den Vorgängern. Immerhin überzeugen wieder die Synchronsprecher und der herzliche Humor. (fs)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.02.2007 |
USK OHNE

78

ADVENTURE



Still Life Special Edition

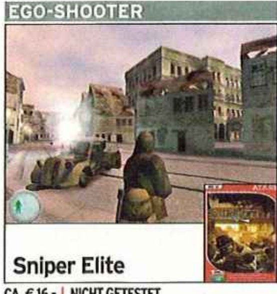
CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 07/05

Eine brutale Mordserie ruft die brillante FBI-Agentin Victoria McPherson auf den Plan. Während ihrer Ermittlungen stößt sie auf Akten ihres Vaters, die einen verblüffend ähnlichen Serienmordfall aus dem Jahr 1929 beschreiben. **Still Life** ist wie ein guter Krimi-Roman: spannend, düster und nichts für Zartbesaitete. Die Rätsel bieten zwar nur Standardkost, dafür begeistern aber vor allem die rasanten Filmsequenzen. (fs)

ANACONDA | 02.02.2007 |
USK AB 16 JAHREN

80

EGO-SHOOTER



Sniper Elite

CA. € 16,- | NICHT GETESTET

In **Sniper Elite** spielen Sie einen Scharfschützen: Überlegtes Vorgehen ist gefragt, schwierige Kunstschüsse sowie gesammelte Erkennungsmarken geben Extrapunkte – das motiviert. Allerdings sind die Feinde häufig gemein, kaum erkennbar platziert und tauchen plötzlich auf, was frustriert. Dazu hapert es auf technischer Seite an mehreren Stellen. (as)

RONDOMEDIA | 21.03.2007 |
USK KEINE JUGENDFREIGABE

68

TAKTIK-SHOOTER



Splinter Cell Trilogie

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 03/03, 05/04, 05/05

In Sachen „Schleich-Shooter" macht Sam Fisher niemand etwas vor, lediglich **Thief 3: Deadly Shadows** kann mithalten. Falls Sie gerne allein durch dunkle Gebäude pirschen, bekommen Sie hier tagelang packende Spielekost. Die ersten beiden Ableger sind zwar angestaubt, aus spielerischer Sicht toppt der dritte Teil dafür aber das aktuelle **Splinter Cell: Double Agent**. (as)

RONDOMEDIA | 14.02.2007 |
USK AB 16 JAHREN

82

ROLLENSPIEL



Rollenspiele Deluxe

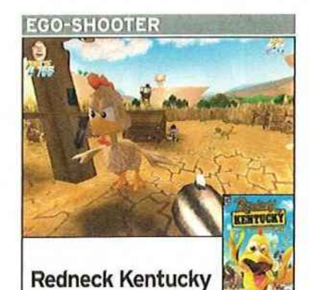
CA. € 35,- | TEST IN AUSGABE 06/02, 08/03, 05/04

Die Rollenspielwelt der Vergessenen Reiche (Forgotten Realms) zu besuchen, das gehört schon seit Jahren zum guten Ton für Freunde guter Fantasy-Unterhaltung. Atari veröffentlicht nun eine Sammlung, in der alle **Baldur's Gate**-Spiele sowie die kompletten Serien zu **Icewind Dale** und **Neverwinter Nights** (wohl gemerkt Teil 1) enthalten sind. Das bedeutet Rollenspielfutter für viele Monate. Inhaltlich gibt es bei diesem Paket nichts zu meckern, gerade die **Baldur's Gate**-Reihe ist nach wie vor ein gefundenes Fressen für Fans von Rollenspiel-Parties. **Neverwinter Nights** bietet dagegen noch tonnenweise Zusatzmaterial in Form von Modulen, die es im Internet zuhauf gibt. Lediglich aus technischer Sicht haftet den Spielen schon erheblicher Staub an, immerhin stammt **Baldur's Gate 1** aus dem Jahre 1998. (sw)

ATARI | 21.02.2007 |
USK AB 12 JAHREN

83

EGO-SHOOTER



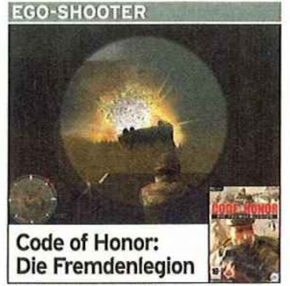
Redneck Kentucky

CA. € 10,- | NICHT GETESTET

Warum Sie in diesem Spiel auf Hühner schießen, bleibt ungeklärt. Eines steht allerdings fest. Schalten Sie den Sound aus, ölen Sie Ihre linke Maustaste und Sie erleben eine Stunde stupiden Ballerspaß. Danach ist die Hühnerjagd vorbei und Sie können sich wieder wichtigen Dingen im Leben widmen. Falls Sie 10 Euro übrig haben und Moorhuhn mochten, greifen Sie ruhig zu. Für alle anderen: Finger weg! (st)

CITY INTERACTIVE | 09.03.2007 | USK AB 12 JAHREN **49**

EGO-SHOOTER



Code of Honor: Die Fremdenlegion

CA. € 10,- | NICHT GETESTET

Sie sind als französischer Fremdenlegionär im afrikanischen Bürgerkrieg unterwegs. Story Ende. Bei diesem Shooter gibt es lediglich Missionsbriefings, keine richtige Geschichte. Die Levels in Buschland und Wüste sind dank der eingesetzten Chrome-Engine ganz ordentlich gelungen, wirken jedoch altbacken. Die KI ist recht dümmlich, die Sounds etwas dünn. Ein 0815-Shooter, aber zum fairen Preis. (sw)

CITY INTERACTIVE | 16.03.2007 | USK AB 18 JAHREN **66**

WIRTSCHAFTSSIMULATION

World of Rollercoaster Tycoon

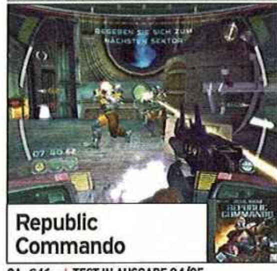
CA. € 40,- | TEST IN AUSGABE 12/02, 12/04

Ein Vergnügungspark macht nicht nur Spaß, indem man ihn besucht, sondern auch wenn man ihn baut. Und deshalb gibt Atari **Rollercoaster Tycoon** Teil 2 und Teil 3 sowie alle Add-ons in einer Box heraus. Während der zweite Teil Nostalgiker anspricht, überzeugt der dritte auch Neueinsteiger. 40 Euro sind für zwei derart alte Spiele jedoch relativ viel Geld. (fe)

ATARI | 08.03.2007 | USK AB 6 JAHREN **80**



EGO-SHOOTER



Republic Commando

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 04/05

Das Baller-Fest im **Star Wars**-Universum bewegt sich zeitlich zwischen Episode 2 und 3. Sie steuern den Anführer einer hochspezialisierten Klon-Kommandoeinheit. An Ihrer Seite: Drei clevere Mitstreiter, denen Sie dank der einfachen Steuerung mitten im Gefecht Anweisungen erteilen – etwa Deckung geben, wiederbeleben, Ziel angreifen. Leider gerät die cool inszenierte Action ab der Spielmitte arg eintönig. (fs)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.02.2007 | USK AB 16 JAHREN **80**

RUNDEN-STRATEGIE



Heroes of Might & Magic 5: Silver Edition

CA. € 35,- | TEST IN AUSGABE 06/02, 08/03, 05/04

Sie sind passionierter Rundenstratege und haben **Heroes of Might & Magic 5** noch nicht gespielt? Dann wird's aber Zeit! Für rund 35 Euro bietet Ubisoft den fünften Teil der Echtzeit-Strategieserie plus die Erweiterung **Hammers of Fate** an. Allerdings sollten Sie viel Zeit mitbringen. Allein der Singleplayer-Modus des Hauptspiels bietet rund 120 Stunden Spaß. Spielerisch variiert die Qualität des Missionsdesigns. Einige Levels sind relativ kurz und knackig, andere ziehen sich stundenlang hin. Dafür entschädigt die **Silver Edition** mit sieben spielbaren Völkern, einer schönen Hintergrundgeschichte und einer stimmigen Welt. Nur schade, dass es sich sowohl beim Hauptspiel als auch Add-on um die alten Verkaufsversionen handelt. Die mittlerweile erschienenen Patches sind im Lieferumfang nicht enthalten. (oh)

UBISOFT | 20.02.2007 | USK AB 12 JAHREN **81**

TAKTIK-SHOOTER



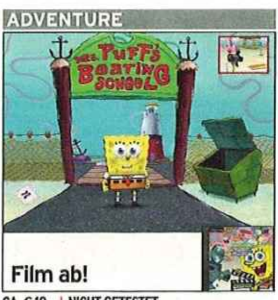
Star Wars: Battlefront

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 12/04

Auch heute noch dürften sich Film-Fans an der Atmosphäre ergötzen: Mit bis zu 32 Teilnehmern plus computergesteuerten Einheiten schlagen Sie teils von den Filmen her bekannte Schlachten auf zehn Planeten wie Hoth, Yavin 4, Naboo, Geonosis oder Endor. Sie kämpfen als Infanterist der Republik, der Separatisten, des Imperiums oder der Rebellen und steuern Fahrzeuge wie X-Wings, AT-ATs und diverse Kampfpanzer. Der Mehrspielermodus von **Battlefront** ist verglichen mit beispielsweise **Battlefield** noch ein gutes Stück rasanter. Allerdings gibt es selbst in der heutigen Version abgesehen von spärlich erhältlichen Modifikationen nur einen Spielmodus, in dem Sie Flaggen erobern. Für ausgedehnte Mehrspielergefechte raten wir eher zum inzwischen ebenfalls günstigen zweiten Teil der Spielserie. (as)

ACTIVISION | 15.03.2007 | USK AB 16 JAHREN **78**

ADVENTURE



Film ab!

CA. € 10,- | NICHT GETESTET

Spongebob-Fans aufgemerkt: Dies ist ein Spiel, das Sie nicht besitzen müssen – wenn Sie älter als zehn Jahre sind. Die Aufgabe: Spongebob muss einige Darsteller für einen kleinen Film zusammenbekommen. Die Rätsel sind auf Grundschulniveau, die Grafik ist es auch. Zudem hat Publisher THQ für die deutsche Version nicht die Synchronsprecher der TV-Serie engagiert. (oh)

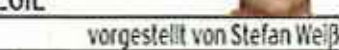
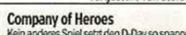
SOFTWARE PYRAMIDE | 15.03.2007 | USK OHNE **32**

Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von A wie Adventure bis W wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Stefan Weiß

Company of Heroes

Kein anderes Spiel setzt den D-Day so spannend in Szene. Die Mischung aus aufregender Story, fordernden Missionen und cleverer KI macht **Company of Heroes** zum Pflichtkauf für Strategen.

Ausgabe: 11/06 | THQ | Ca. € 40,- | **89**



Die Schlacht um Mittelerde 2

Das Zeitalter der Orks feiert sein Comeback. Mit neuen Rassen und Schlachten und einer Vielzahl spielerischer Verbesserungen ist das Fantasy-Spektakel ein Muss für alle Tolkien- oder Strategie-Fans.

Ausgabe: 04/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **89**



Star Wars: Empire at War

Lange mussten Fans darauf warten: ein spannendes Strategiespiel mit **Star Wars-Flair** zu Boden und im Weltall. Dazu bietet **Empire at War** einen schicken Eroberungsmodus, der **Risiko**-Freunden gefällt.

Ausgabe: 04/06 | Activision | Ca. € 30,- | **87**



NEUZUGANG: Command & Conquer 3 Tiberium Wars

Der lang ersehnte Nachfolger der erfolgreichsten Echtzeit-Strategie-Serie bringt 38 solide Missionen, coole Einheiten und eine Alien-Fraktion. Nur die Geschichte enttäuscht etwas.

Ausgabe: 05/07 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **85**



Age of Empires 3

Der solide Basisbau und die schön in Szene gesetzten Völker machen **Age of Empires 3** zum würdigen Nachfolger. Die teils schwachen Missionen und die obskure Hintergrundgeschichte sind Mankos.

Ausgabe: 12/05 | Microsoft | Ca. € 35,- | **83**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE



vorgestellt von Christian Burtchen



Die Sims 2

Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.

Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **88**



Anno 1701

Auch im dritten **Anno** wuselt und siedelt es wieder, dass allein das Zuschauen eine Freude ist. Aber: Trotz witziger Computergegner hapert es etwas an der Langzeitmotivation, eine Kampagne gibt es nicht.

Ausgabe: 12/06 | Sunflowers | Ca. € 40,- | **86**



NEUZUGANG: Wildlife Park 2: Crazy Zoo

Die Erweiterung zur Zoo-Simulation peppt das Hauptspiel mit überarbeiteter Grafik und neuen, netten Features auf. Der tierische Spaß ist für Kinder gut geeignet und ein schönes Familienspiel.

Ausgabe: 05/07 | Deep Silver | Ca. € 29,- | **79**



Caesar 4

Der vierte Teil der antiken Aufbauserie glänzt mit unverwüstlichem Aufbauprinzip und komplexem Wirtschaftssystem. Lediglich das altbackene Interface und die Militärsteuerung stören.

Ausgabe: 11/06 | Vivendi Universal | Ca. € 35,- | **79**



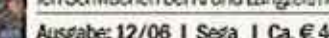
The Movies

Lionhead bringt Glanz und Glamour der Hollywood-Stars in einem ansprechenden Mix aus Parkaufbau und **Sims** auf den Bildschirm. Dazu besteht die Möglichkeit, eigene Filme zu drehen – toll!

Ausgabe: 01/06 | Activision | Ca. € 10,- | **78**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

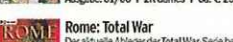
vorgestellt von Dirk Gooding

Medieval 2: Total War

Weniger Strategie als **Civilization 4**, dafür die schönsten Echtzeit-Schlachten aller Zeiten. **Medieval 2** mixt perfekt Strategie mit Taktik mit minimalen Schwächen bei KI und Langzeitmotivation.

Ausgabe: 12/06 | Sega | Ca. € 40,- | **88**

Civilization 4

Sid Meiers Zivilisationsepos stellt dank ausgeklügeltem Spieldesign und enormer Langzeitmotivation die neue Referenz im Genre. Auch der Multiplayer-Modus überzeugt diesmal.

Ausgabe: 01/06 | 2K Games | Ca. € 25,- | **88**



Rome: Total War

Der aktuelle Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.

Ausgabe: 07/05 | Sega | Ca. € 10,- | **83**



Heroes of Might and Magic 5

So schön sah die Spielwelt der **Heroes**-Reihe noch nie aus. Trotz Entwicklerwechsel bleibt der unverwechselbare Spielstil erhalten und bietet über 100 Stunden Spielzeit mit knackigen Missionen.

Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 30,- | **81**

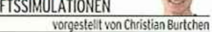


Imperial Glory

Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.

Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 10,- | **80**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

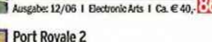
vorgestellt von Christian Burtchen




Fußball Manager 06

Zum WM-Jahr spendierten die Entwickler dem **Fußball Manager** ein edleres und aufgeräumteres Menüdesign sowie ein glaubwürdigeres Stärkesystem. Besser und günstiger als sein Nachfolger.

Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **88**

Fußball Manager 07

Nochmals verbesserte Menüführung bringt weitere Übersicht. Viele Bugs und logische Fehler trüben aber den Spielspaß. Für weniger Geld bekommen Sie den besseren Vorgänger!

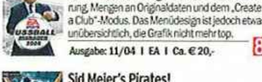
Ausgabe: 12/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **86**



Port Royale 2

Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.

Ausgabe: 06/04 | Take 2 | Ca. € 10,- | **86**

Fußball Manager 2005

Der FM 2005 überzeugt mit verbesserter Menüführung, Mengen an Originaldaten und dem „Create a Club"-Modus. Das Menüdesign ist jedoch etwas unübersichtlich, die Grafik nicht mehr top.

Ausgabe: 11/04 | EA | Ca. € 20,- | **83**



Sid Meier's Pirates!

Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.

Ausgabe: 02/05 | Atari | Ca. € 10,- | **80**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE



vorgestellt von Stefan Weiß



Rush for Berlin

Infanteristen, die endlich mehr als nur Kanonenfutter sind, spielstarke Offiziere, abwechslungsreiche Missionen und das erfrischende Zeitkonzept bieten Taktik-Spielern allerbeste Unterhaltung.

Ausgabe: 07/06 | Deep Silver | Ca. € 20,- | **87**



Codename: Panzers - Phase 2

Phase 2 inszeniert Echtzeit-Gefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Undercover-Missionen bei Dunkelheit.

Ausgabe: 09/05 | CDV | Ca. € 10,- | **82**



Warhammer: Mark of Chaos

Hübsche Taktik-Schlachten, zwei Kampagnen mit interessanten Fraktionen und Duelle mit gegnerischen Helden machen aus **Mark of Chaos** ein Fest für alle Warhammer-Fans.

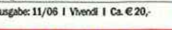
Ausgabe: 01/07 | Koch Media | Ca. € 40,- | **81**



Joint Task Force

In 20 packenden Missionen retten Sie die Welt vor internationalem Terror. **Codename: Panzers**-Spieler fühlen sich heimisch, denn Steuerung und Bedienung erinnern an die Vorbilder.

Ausgabe: 11/06 | Vivendi | Ca. € 20,- | **80**



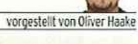

NEUZUGANG: Frontline: Fields of Thunder

Sie schlagen taktisch äußerst anspruchsvolle Schlachten in den Kriegsjahren 1943 bis 1945. Das Spiel lehnt sich stark an **Blitzkrieg 1** an, sieht aber deutlich besser aus als das Urgestein.

Ausgabe: 05/07 | Deep Silver | Ca. € 27,- | **78**

ACTION – EGO-SHOOTER





vorgestellt von Oliver Haake



Half-Life 2

Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.

Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 20,- | **91**



NEUZUGANG: S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Kaum ein Shooter schafft es, eine derart glaubwürdige Welt zu erschaffen wie **S.T.A.L.K.E.R.** Perfekte Shooter-Action und gelungene Gruselelemente machen das Spiel zu einem unvergesslichen Erlebnis.

Ausgabe: 05/07 | THQ | Ca. € 50,- | **90**



Far Cry (dt.)

Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.

Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | Ca. € 10,- | **89**



Prey

Neuzeitindianer Tommy wird mitsamt Freundin und Großvater von Aliens entführt, worauf die Rothaut äußert ungehalten reagiert. Innovativer Ego-Shooter mit ungewöhnlich hoher Bewegungsfreiheit.

Ausgabe: 09/06 | 2K Games | Ca. € 20,- | **87**



Half-Life 2: Episode One

Die auch ohne Hauptprogramm spielbare Episode ist ein erstklassiger Mix der besten Elemente aus **Half-Life 2**. Die spannende Story ist allerdings schnell vorbei und bringt keine großen spielerischen Neuerungen.

Ausgabe: 07/06 | Electronic Arts | Ca. € 15,- | **87**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER






vorgestellt von Robert Horn



Rainbow Six Vegas

Im Sündenpfuhl namens Las Vegas bekämpfen Sie Terroristenhorden. Die beinharte künstliche Intelligenz macht die Hetze zwar sehr schwer, doch Szenario und Grafik mit **Unreal-Engine 3** motivieren enorm.

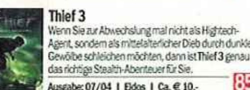
Ausgabe: 02/07 | Ubisoft | Ca. € 45,- | **87**



Splinter Cell 3: Chaos Theory

Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.

Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- | **85**



Thief 3

Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.

Ausgabe: 07/04 | Eidos | Ca. € 10,- | **85**



Ghost Recon Advanced Warfighter

Typisch Tom Clancy: Mexikanische Rebellen lösen im Jahr 2013 eine der größten internationalen Krisen aller Zeiten aus. Sie sorgen mit der Spezialeinheit Ghosts wieder für Recht und Ordnung.

Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 30,- | **84**

Commandos: Strike Force

Das geniale Spielprinzip funktioniert auch noch nach dem Sprung in die dritte Dimension. Das Zweite-Weltkriegs-Szenario wirkt nicht abgegriffen, sondern bietet intelligente Taktik, gepaart mit Action.

Ausgabe: 04/06 | Eidos | Ca. € 30,- | **84**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER



vorgestellt von Oliver Haake



Battlefield 2

Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger **Genre-König**.

Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **90**



Battlefield 2142

Der vierte Teil der **Battlefield**-Serie trumpft mit dem brandneuen Titanen-Modus auf, der taktisch anspruchsvolle Team-Scharmützel garantiert. Nur fürs Balancing gibt es Abstriche.

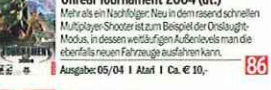
Ausgabe: 12/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **87**




Counter-Strike Source

Der wohl populärste Mehrspieler-Shooter bekam mit der Veröffentlichung von **Half-Life 2** und der **Source-Engine** eine Frischzellenkur verpasst. Auch spielerisch bewegt sich die Terroristenhatz auf höchstem Niveau.

Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 25,- | **86**



Unreal Tournament 2004 (dt.)

Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.

Ausgabe: 05/04 | Atari | Ca. € 10,- | **86**



Red Orchestra

Das ursprünglich als **Unreal Tournament 2004**-Mod begonnene Projekt bietet wie **Day of Defeat Source** eine dichte Zweite-Weltkriegs-Atmosphäre und eine breite Palette an Fahrzeugen.

Ausgabe: 06/06 | Steam | Ca. € 15,- | **83**

ACTION
ACTION-ADVENTURES



vorgestellt von Thomas Weiß



Grand Theft Auto San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt gar das geniale **Vice City**.
Ausgabe: 08/05 | Take 2 | Ca. € 20,- **91**



Grand Theft Auto Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | Ca. € 10,- **89**



Tomb Raider: Legend
Das Spielprinzip bekommt nach zehn Jahren frische Impulse. Die Abenteuer aus Laras Jugend und der Gegenwart überzeugen mit spannender Story, motivierenden Rätseln und ausgefeilten Schauplätzen.
Ausgabe: 05/06 | Eidos | Ca. € 20,- **86**



Prince of Persia: Two Thrones
Der dritte und vorläufig letzte Teil der wiederbelebten Prinzensaga ist ein würdiger Abschluss: Die Levels sind stimmungsvoll, die Kämpfe fordernd, die Geschicklichkeitssequenzen ein Ritt auf der Rasierklinge.
Ausgabe: 02/06 | Ubisoft | Ca. € 10,- **85**



Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | Ca. € 10,- **85**

ACTION
SCI-FI-ACTION

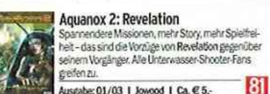


vorgestellt von Robert Horn



Darkstar One
Ein riesiges Universum lädt Sie ein, sich als Händler, Pirat oder Söldner in eine spannungsgeladene Geschichte zu stürzen. Richtig was auf die Ohren gibt es dank fetter 7.1-Unterstützung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 25,- **84**

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | Ca. € 10,- **82**



Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 5,- **81**



Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | Ca. € 3,- **80**



Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Ca. € 7,- **80**

ACTION
SIMULATIONEN

vorgestellt von Sebastian Thöing

Flight Simulator X
Endlich wurde aus der einstigen Hardcore-Simulation ein richtiges Spiel. In über 30 Missionen stellen Sie Ihr fliegerisches Geschick unter Beweis. Tiere, Autos und Schiffe sorgen für eine lebendige Welt.
Ausgabe: 12/06 | Microsoft | Ca. € 45,- **86**

NEUZUGANG
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific
Teil 4 der U-Boot-Simulation bietet ein verbessertes Crew-Management sowie eine dynamischere und spannendere Kampagne. Die Grafik ist noch besser als beim Vorgänger und so fast fotorealistisch!
Ausgabe: 05/07 | Ubisoft | Ca. € 50,- **80**

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | Ca. € 8,- **80**

Secret Weapons over Normandy
Mit zwei zugedrückten Augen geht **SWoN** als Flugsimulation durch, in der Sie mit Prototypen während des Zweiten Weltkriegs aufregende Dogfights bestreiten. Die Story tröstet über die angestaubte Grafik hinweg.
Ausgabe: 02/04 | Activision | Ca. € 10,- **79**





Falcon 4.0: Allied Force
Die realistischste moderne Flugsimulation am Markt besticht durch die dynamische Kampagne. Leider fehlt eine gute Flugschule, sodass nicht nur Gelegenheitspiloten am hohen Schwierigkeitsgrad scheitern.
Ausgabe: 09/05 | ASH | Ca. € 30,- **74**



ABENTEUER
ADVENTURES

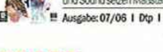
vorgestellt von Thomas Weiß

Geheimakte Tunguska
Markenware aus Deutschland: **Geheimakte Tunguska** macht alles richtig, von der Grafik über die Story bis hin zu den Rätseln und der Steuerung. Und das Beste: Der Umfang ist riesig. Ein verdienter erster Platz!
Ausgabe: 10/06 | Deep Silver | Ca. € 30,- **85**

Ankh: Herz des Osiris
Die sympathische Fortsetzung des Ägypten-Adventures setzt auf die gleichen Qualitäten wie der erste Teil, einige Rätsel sind sogar besser. Besonders schön: der Kopierschutz mit klassischer Code-Scheibe.
Ausgabe: 01/07 | Bhv | Ca. € 25,- **84**

Ankh
Wie Phoenix aus der Asche: **Ankh** holt mit professionellen Dialogen und einnehmendem Charme das schwächelnde Genre aus seinem Tief heraus. Nur etwas simpel und zu kurz geraten.
Ausgabe: 12/05 | Bhv | Ca. € 10,- **84**

NEUZUGANG
Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!
Das tierische Duo stellt das Weiße Haus auf den Kopf – ein brüllend komischer Frontalangriff auf die USA! Episode 4 übertrifft die Vorgänger mit bitterbösem Humor, besseren Rätseln, längerer Spielzeit.
Ausgabe: 05/07 | Telltale Games | Ca. € 7,- **83**



Dreamfall: The Longest Journey
Der vielschichtigen Handlung lässt sich manchmal nur schwer folgen, außerdem fehlen handfeste Rätsel. Dafür entschädigt die fantastische Atmosphäre: Grafik und Sound setzen Maßstäbe für das Genre.
Ausgabe: 07/06 | Dtp | Ca. € 25,- **82**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE



vorgestellt von Felix Schütz



NEUZUGANG
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles
Endlich ein richtiges Add-on für alle **Oblivion**-Fans. Die bizarre Welt und Hintergrundgeschichte rund um Daedra-Fürst Sheogorath bieten erstklassiges Rollenspielfutter. Ganz klar empfehlenswert.
Ausgabe: 05/07 | Take 2 | Ca. € 30,- **89**



The Elder Scrolls 4: Oblivion
Ein Traum für erfahrene Rollenspieler: Glaubwürdige Charaktere in einer lebendigen, gigantischen Welt, garniert mit klugen Quests und brillanter Grafik. Nur das konsolige Interface könnte besser sein.
Ausgabe: 05/06 | Take2 | Ca. € 25,- **89**

Gothic 3
Dank fantastischer Optik und genial-lebendiger Spielwelt ist **Gothic 3** der bislang beste Teil der beliebten Reihe. Üble Bugs trüben jedoch den Spaß, sodass es nicht für Platz 1 langt.
Ausgabe: 11/06 | Jowood | Ca. € 25,- **88**

Neverwinter Nights 2
Das Abenteuer an der Schwertküste geht weiter – und das richtig furios. Glaubhafte Charaktere und eine spannende Story prägen das Rollenspiel von Obsidian. Vereinzelte Bugs treten aber noch auf.
Ausgabe: 01/07 | Atari | Ca. € 40,- **87**

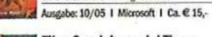
Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | Ca. € 10,- **86**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß



Titan Quest
Iron Lores Erstlingswerk landet an der Spitze der Action-Rollenspiele. Nicht wegen der phänomenal guten Grafik, sondern weil die Spielbarkeit an den Klassiker **Diablo 2** heranreicht – jedenfalls im Einzelspielermodus.
Ausgabe: 08/06 | THQ | Ca. € 25,- **85**



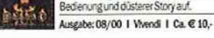
Jade Empire: Special Edition
Das China-Epos begeistert mit dramatischer Story, klugen Quests und flottem Kampfsystem. Vorbildlich: Die PC-Version bietet deutlich schönere Grafik als auf der Xbox und eine frei konfigurierbare Steuerung.
Ausgabe: 04/07 | Take 2 | Ca. € 40,- **84**



Dungeon Siege 2
Im Mehrspielermodus führt **Diablo 2** das Genre an, doch für Solisten ist **Dungeon Siege 2** erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken Sammelwut, die Charakterentwicklung motiviert.
Ausgabe: 10/05 | Microsoft | Ca. € 15,- **84**



Titan Quest: Immortal Throne
Ein zusätzlicher Akt mit neuen Gebieten, Quests, und Monstern sorgt für kurzweilige Unterhaltung. Die neue Klasse (Seher) macht einen Heidenspaß, der aber bereits nach gut zehn Stunden vorbei ist.
Ausgabe: 04/07 | THQ | Ca. € 30,- **83**



Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist zwar völlig veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | Ca. € 10,- **83**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE



vorgestellt von Felix Schütz



World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel markiert die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht ihresgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | Ca. € 15,- **91**



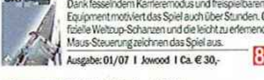
WoW: The Burning Crusade
Das erste Add-on zu **WoW** platzt aus allen Nähten: Zwei neue Rassen, einen dritten Kontinent, erhöhte Levelgrenze auf Stufe 70, dazu tonnenweise Instanzen, Quests und Ausrüstung. Ein Pflichtkauf!
Ausgabe: 03/07 | Vivendi | Ca. € 30,- **90**



Guild Wars Factions
Factions ist eigenständig lauffähig und erweitert das **Guild Wars**-Universum um einen neuen Kontinent, zwei zusätzliche Charakterklassen und Territorien-Kämpfe. Vor allem für Gilden erste Wahl!
Ausgabe: 07/06 | Flashpoint | Ca. € 35,- **86**



Guild Wars Nightfall
Das dritte Kapitel der gebührenfreien MMO-Reihe begeistert mit einem wunderschönen neuen Kontinent und dem klugen Heldensystem. Dank langer, fairer Kampagne auch für Einsteiger gut geeignet.
Ausgabe: 01/07 | Flashpoint | Ca. € 35,- **84**



Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-Rollenspiele: Mit Ihrem Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe freizuschalten. Einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | Ca. € 30,- **84**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN



vorgestellt von Sebastian Thöing



Tiger Woods PGA Tour 06
Das neue **Tiger Woods** entführt Sie ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich mit den Legenden des Golfsports messen. Erstmals dürfen Sie mit dem Gamepad abschlagen. Ein Muss für Golf-Anhänger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 25,- **87**

Tiger Woods PGA Tour 07
Seit der **06er**-Version scheint die Zeit stehen geblieben zu sein. Der neue Team-Tourmodus übt nicht ganz die Faszination der letztjährigen Rivalenhatz aus. Nach wie vor top: Grafik und Realismus.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **86**

RTL Skispringen 2007
Dank fesselndem Karrieremodus und freispielbarem Equipment motiviert das Spiel auch über Stunden. Offizielle Weltcup-Schanzen und die leicht zu erlernende Maus-Steuerung zeichnen das Spiel aus.
Ausgabe: 01/07 | Jowood | Ca. € 30,- **82**



Ski Alpin Racing 2007
Auf Originalstrecken geht es ins Tal hinab: Abfahrt, Slalom und Super-G mit Karrieremodus sorgen für virtuellen Pistenspaß. Ärgerlich sind der später unfaire Schwierigkeitsgrad und die Tastatursteuerung.
Ausgabe: 01/07 | Jowood | Ca. € 30,- **80**

Top Spin 2
Mit diversen Profis schmettern Sie sich von Paris nach Wimbledon. Ein Kandidat für den Spielspaß-Centre-Court, doch der unfertige Karrieremodus und der suboptimale Ausrüstungstransfer trüben das Bild.
Ausgabe: 02/07 | Dtp | Ca. € 35,- **79**

SPORT
FUSSBALL-SIMULATIONEN



vorgestellt von Sebastian Thöing



Pro Evolution Soccer 6
Der neue Platzhirsch im Fußballgenre: **Pro Evolution Soccer 6** punktet durch ein realistischeres und flüssigeres Spielgefühl als die Vorgänger. Kritikwürdig ist dafür die magere Lizenz ohne Bundesligavereine.
Ausgabe: 12/06 | Konami | Ca. € 30,- **90**



Pro Evolution Soccer 5
Nur einen Tick „schlechter" als Teil 6 der Serie. Die authentischen Animationen, realistischen Schiris und Spielzüge sowie die herausragende KI machen **Pro Evolution Soccer 5** zu einer klasse Simulation.
Ausgabe: 12/05 | Konami | Ca. € 20,- **89**



Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspielermodus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | Ca. € 10,- **88**



FIFA 06
FIFA 06 besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten vierten Platz.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **84**

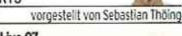


FIFA 07
EA Sports feilte weiter an der Ballphysik, vernachlässigte aber die Defensivleistung der Mannschaften. Torwart und Abwehr stellen für geübte Spieler keine nennenswerte Hürde dar.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- **81**

SPORT
AMERICAN SPORTS

vorgestellt von Sebastian Thöing







NBA Live 07
Noch immer die beste Basketball-Simulation. Die aktuelle Ausgabe macht zwar kaum etwas besser als der Vorgänger, glänzt aber wie gewohnt mit toller Atmosphäre und packenden Spielen.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- **90**



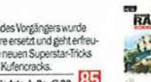
NHL 07
Mit dem Pass-System durch den Skillstick verbessert der Entwickler die intuitive Steuerung. **NHL 07** erzeugt eine ungemein authentische Stadionatmosphäre und überzeugt auf ganzer Linie.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 35,- **89**

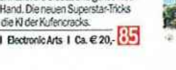


NBA Live 06
Wer diese Ausgabe besitzt, muss nicht zwangsweise auch die neue Ausgabe haben. Noch immer macht **NBA Live 06** einen mehr als ordentlichen Eindruck und kann durchaus mit dem aktuellen Teil mithalten.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **89**



Madden NFL 07
Deutsche Fans freuen sich über die Integration der NFL-Europe, der Hall-of-Fame-Modus kommt auch gut. Einsteiger begeistert die leichte Zugänglichkeit. **NFL 07** macht einfach Spaß!
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **88**



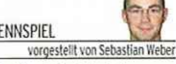


NHL 06
Die komplizierte Steuerung des Vorgängers wurde durch eine sehr viel intuitivere ersetzt und geht erfreulich leicht von der Hand. Die neuen Superstar-Tricks sind so genial wie die KI der Kufencracks.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **85**

SPORT
MOTORSPORT



vorgestellt von Sebastian Weber



DTM Race Driver 3
Der dritte Teil der **Race Driver**-Serie fesselt auch ohne motivierenden Karrieremodus an den Bildschirm. Dem nochmals gesteigerten Umfang sei Dank. Einziger Kritikpunkt: die teils zu aggressiven KI-Gegner.
Ausgabe: 04/06 | Codemasters | Ca. € 25,- **89**

GT Legends
Der **GTR**-Nachfolger widmet sich den Motorsportklassikern der 60er- und 70er-Jahre. Die hervorragende Fahrphysik sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, der Karrieremodus für Langzeitmotivation.
Ausgabe: 11/05 | 10tacle | Ca. € 25,- **89**

GTR 2
Der Nachfolger der ultrarealistischen Rennsimulation besticht durch die astreine Fahrphysik und eine glaubwürdig agierende Gegner-KI. Es fehlt aber ein motivierender Karrieremodus.
Ausgabe: 10/06 | 10tacle | Ca. € 35,- **87**

Race: The WTCC Game
Kurz nach **GTR 2** trumpfen die schwedischen Entwickler Simbin erneut auf. Durch weniger stark motorisierte, frontangetriebene Wagen auch für Einsteiger interessant. Eine motivierende Karriere fehlt.
Ausgabe: 01/07 | Eidos | Ca. € 20,- **86**

XPand Rally Xtreme
Genau das richtige Spiel für Force-Feedback-Fetischisten. Tolle Grafik und ein umfangreicher Karrieremodus runden das Ganze ab. Fehlende Lizenzen und ein schwacher Sound stören.
Ausgabe: 02/07 | Deep Silver | Ca. € 25,- **84**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Sebastian Weber



Need for Speed Most Wanted
Die stilvolle Grafik und die herausfordernde Karriere mit knapp 40 Spielstunden machen **Most Wanted** zur absoluten Kaufempfehlung! Vor allem jetzt als Budget-Version zum Hammerpreis!
Ausgabe: 01/06 | Electronic Arts | Ca. € 25,- **89**



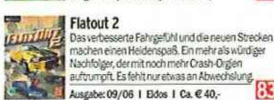
Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 10,- **88**



Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | Ca. € 10,- **86**



Juiced
Der Karrieremodus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 | THQ | Ca. € 10,- **84**



Flatout 2
Das verbesserte Fahrgefühl und die neuen Strecken machen einen Heidenspaß. Ein mehr als würdiger Nachfolger, der mit noch mehr Crash-Orgien auftrumpft. Es fehlt nur etwas an Abwechslung.
Ausgabe: 09/06 | Eidos | Ca. € 40,- **83**

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal

AUF DVD
Mod

ROUND TIME 56:37

SCHNEIDIG Die Katana gehört zur Grundausrüstung leichter und mittlerer Einheiten. Nicht nur bei Munitionsknappheit ist dieses japanische Schwert eine tödliche Waffe.

Mod des Monats

Half-Life 2:

Dystopia | In der nahen Zukunft bekriegen sich zwei Parteien nicht nur in der Spiel-, sondern auch in der dazugehörigen Cyberwelt. Auf welcher Seite stehen Sie?

Schon seit einer Ewigkeit ist es der Traum der Menschen, nicht einfach nur im Internet zu surfen und sich Filme und Texte auf einem Monitor anzuschauen, sondern tatsächlich in einer virtuellen Realität innerhalb eines Computernetzwerks herumzuschweben. Filme wie **Tron** oder **Der Rasenmäher-Mann** verdeutlichen, wie eine solche Umgebung aussehen könnte. Im **Half-Life 2**-Mehrspieler-Mod **Dystopia** erleben Sie es zumindest in einem Computerspiel selbst. In der Zukunft herrscht Krieg. Im Auftrag von großen Konzernen sorgen die sogenannten Corps für Recht und Ordnung. Diesem Regime steht eine Gruppe gegenüber, die sich Punks nennt. Auseinandersetzungen mit Waffengewalt sind an der Tagesordnung. Doch bevor Sie zu den Schießeisen greifen, entscheiden Sie sich zunächst, auf welcher Seite Sie stehen und in welche Rolle – leichter, mittlerer oder schwerer Kämpfer – Sie schlüpfen.

Kampf der Welten

Der schwere Soldat bewacht aufmerksam den langen Gang, alles ist ruhig. Hinter ihm in einem kleinen Raum voller Com-

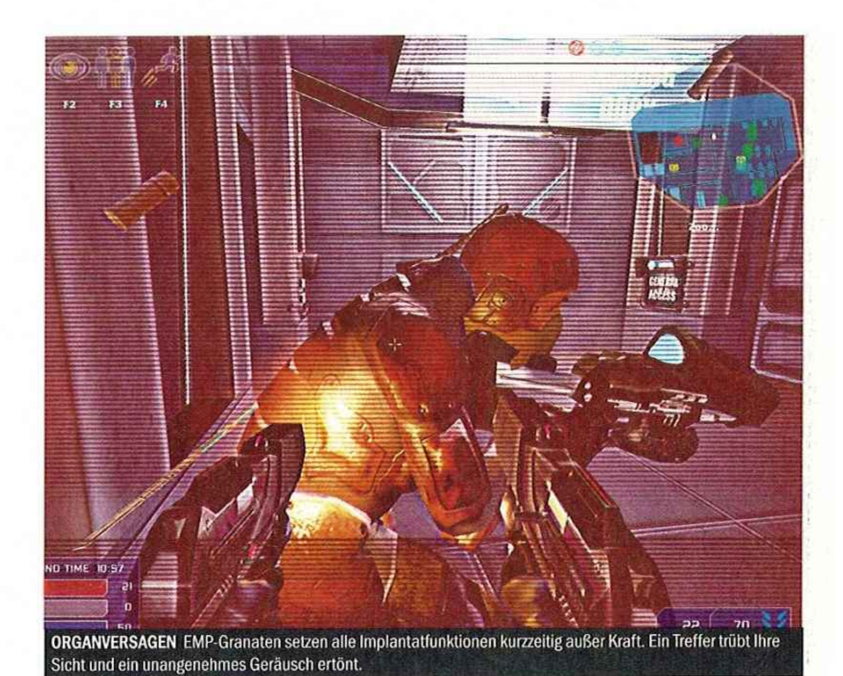
So tauchen Sie in die fantastische Welt des Cyberspace ab.



BUNT Die Vorherrschaft im Cyberspace ist ebenso wichtig wie in der realen Welt.

Die ersten Schritte im Internet sind ja schon ziemlich verwirrend. Wenn Sie aber in die 3D-Variante abtauchen, wissen Sie erst einmal gar nicht, wo oben und wo unten ist.

Bevor Sie in **Dystopia** in den Cyberspace abtauchen, brauchen Sie die richtige Ausrüstung. Schwere Soldaten sind für das Cyberdeck-Implantat ungeeignet und müssen draußen bleiben. Das Deck gibt es in einer normalen und einer erweiterten Ausführung. Die normale Fassung ist für den Anfang gut geeignet, mit der erweiterten Version absolvieren Sie beim Hacken kleine Minispiele. Ein weiteres nützliches Implantat ist das SCS (Superconductor Capacitor Storage). Damit steigt Ihr Energievorrat und Sie streifen länger durch das Netz. Im Cyberspace flitzen Sie durch blauen Röhren – die Sprungtaste beschleunigt dabei Ihren Ausflug – und landen in großen bunten Würfeln. Bleiben Sie dort auf den weißen Pfaden, turnen Sie auch über Wände und Decken. Kleine Quader oder Pyramiden beherbergen meist interessante Schalter. Blockiert eine ICE-Barriere den Weg, werfen Sie einen Blick auf Ihre Benutzeroberfläche, die Sie über mögliche Aktionen und zugehörige Tasten informiert. Hüten Sie sich vor feindlichen Hackern. Die verletzen Sie zwar im Cyberspace nicht ernsthaft, jedoch geht jede Attacke zu Lasten Ihrer Energie. Ist die auf null, kehren Sie unverzüglich zurück in die Realität.


ORGANVERSAGEN EMP-Granaten setzen alle Implantatfunktionen kurzzeitig außer Kraft. Ein Treffer trübt Ihre Sicht und ein unangenehmes Geräusch ertönt.

puter steht einer seiner Mitstreiter und starrt wie gebannt auf einen Monitor. Darauf erkennt der Soldat, wie eine bunte Figur durch leuchtende Korridore schwebt und Passwörter knackt, um damit schließlich den Schutzschild des feindlichen Computerkerns auszuschalten, dessen Vernichtung dass eigentliche Ziel der Operation darstellt. Da reißt ihn eine gewaltige Detonation aus seinen Gedanken. Durch den dichten Rauch erkennt er schemenhaft Figuren, die sich langsam vorantasten, Waffen im Anschlag. Die Feinde sind da! Er legt sein überdimensioniertes Basilisk-Gewehr an und feuert eine Salve nach der anderen in die Rauchwolke. Unter allen Umständen muss er seinen Gefährten schützen, den Decker, der während seiner Exkursion im Cyberspace völlig wehrlos ist.

Überragendes Teamspiel

Das Zusammenspiel in der Gruppe steht in **Dystopia** an erster Stelle, daher legen wir diesen fantastischen Mod allen Freunden von knallharter Action und durchdachter Taktik ans Herz. (ab)

Runterladen lohnt!

Folgende Mods empfehlen wir außerdem diesen Monat. Folgen Sie zum Download einfach den Links unseres Partners www.moddb.com.

Eternal Silence 2 Beta 2.3:
http://mods.moddb.com/1939/eternal-silence-2/downloads/

C&C Far Cry Public Beta:
http://mods.moddb.com/7302/cc-farcry/downloads/

Half-Life 2: Jailbreak:
http://mods.moddb.com/8680/jailbreak/downloads/




VOLLER DURCHBLICK Mit einem Thermalimplantat sehen Sie auch getarnte Einheiten. Mit einem Kälteanzug hingegen verstecken Sie sich vor dem Wärmebild.

Einzel-/Mehrspieler-Mods
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgr.: Normal bis schwer

AUF DVD
Mod

KLEIN, ABER OHO Die Karte Natural Threats aus dem **PC Games Relax Mappack** eignet sich für zwei Spieler und ist auch gegen den Computer spielbar.

C&C: Generäle

Mods | Mit unserem fantastischen Mod- und Maps-Paket schicken Sie noch nie gesehene Einheiten auf frische Schlachtfelder und erleben das Spiel völlig neu.

Sie vermissen aktuelles Kriegsgerät in **Command & Conquer Generäle** und dem Add-on **Die Stunde Null**? Mit **Real Threat** huschen Sie fortan mit amerikanischen B-2 Bombern über Ihre Gegner. Besagtes Fluggerät steuern Sie nicht selbst, sondern ordern es in Form von Luftunterstützung. Der Mod soll in der endgültigen Version viele real existierende Einheiten aus dem von den USA initiierten Krieg gegen den Terror in Afghanistan und Irak auf den Monitor zaubern. Bei **Tower Defense: Trinity Force** duellieren sich ein Angreifer und ein Verteidiger. Letzterer stellt sich mit Geschütztürmen, Superwaffen und diversen Upgrades 25 Angriffswellen und darf dabei nur eine begrenzte Zahl an Gegnern entkommen lassen. Die vorliegende Demo beinhaltet drei ausgefeilte Schauplätze. **Contra** fügt allen Generälen neue Einheiten, Bildschirmsymbole, Sounds und taktische Möglichkeiten hinzu. Die ultimative Supereinheit, die Superwaffe und die stärksten Einheiten schicken Sie erst als Fünf-Sterne-General in die Schlacht. Der Mod **C&C Europe** ergänzt **Die Stunde Null** um Europa als neue Partei, fügt drei Generäle sowie neue Gebäude, Soldaten und Panzer hinzu. Zu guter Letzt haben wir Ihnen die Demos von **Cold War Crisis** und **Destructive Forces** sowie zwei Mappacks auf die DVD gelegt. Die 15 Karten des **Relax Mappack** von CnCHQ.de sind vollständig KI-tauglich und somit auch im Einzelspieler (Skirmish-Modus) von **C&C Generäle: Die Stunde Null** spielbar. (mb)


ÜBERSCHAUBAR Die handliche Karte Maguso finden Sie im **PC Games Relax Mappack**. Der Schauplatz ist ideal für schnelle Zwei-gegen-zwei-Gefechte.


SORGENFREI In der Demo zu **Cold War Crisis** konzentrieren Sie sich auf das Wesentliche. Mit vorgegebenen Einheiten wehren Sie sich gegen anstürmende Gegner.



NAHAUFNAHME Die Gegner verhalten sich wie auch im Hauptspiel recht intelligent und verschanzen sich hinter Türen oder Kisten. So nahe ran kommen Sie dabei eher selten.

Far Cry (dt.)

Im ersten Kapitel zu **Hell in Paradise** droht eine Bombe alles zu vernichten.

Jack Carver ist zurück, doch es geht ihm gar nicht gut. Nachdem er in **Far Cry (dt.)** die Welt gerettet hat, versumpft der Superheld nun zunehmend in einem Meer aus Drogen und Alkohol. Im Intro sehen Sie den einst so glorreichen Helden sturzbetrunken mit dem Gesicht in einer Pizza liegen. Doch plötzlich tauchen zwei mysteriöse Männer in Kampfanzügen vor seiner Wohnungstür auf und halten ihm einen Koffer voller Dollarscheine unter die Nase. Das sieht nach Drecksarbeit aus ...

Bombenstimmung

Zu Beginn von **Hell in Paradise** setzt ein Helikopter Sie auf einer – wie sollte es auch anders sein – außerordentlich hübschen Südseeinsel ab. Ihr Auftrag ist ebenso banal wie gefährlich: Entschärfen Sie eine Bombe. Klar, dass die Zeit drängt und Sie das explosive Gefahrengut erst finden müssen und unterwegs jede Menge Soldaten Ihren Weg kreuzen. Schon auf den ersten Metern fliegen Ihnen dabei gehörig Kugeln um die Ohren. Haben Sie die ersten beiden Widersacher erledigt, erfreuen Sie sich kurz an dem eigens entwickelten Jet-Ski, bevor Sie gleich an die nächste Horde Söldner geraten. Das Eiland ist zwar überschaubar, doch die Zeit sitzt Ihnen nun mal im Nacken. Deshalb sollten Sie stellenweise unbedingt auf Jeeps und LKWs zurückgreifen. Hindernisse überwinden Sie in diesem Fall mit viel Schwung, oder, bei hartnäckigeren Blockaden, mit Dynamit. Für manch ein Feuergefecht lohnt das Aussteigen nicht: Ihr Kühlergrill ist ebenso tödlich wie Ihr Sturmgewehr. Haben Sie die Bombe gefunden, holen Sie sich per Tabulator-Taste den Entschärfungscode auf den Schirm und tippen die Zahlen ein. Auf unserer Heft-DVD finden Sie exklusiv das erste Kapitel der Modifikation, weitere lassen hoffentlich nicht mehr allzu lange auf sich warten. (jk)


WEITBLICK Kommen Sie den hellhörigen Soldaten zu nah, wird es schnell brenzlig. Erledigen Sie Feinde lieber aus der Ferne.



STEINHART Der gegnerische Neandertaler holt gerade zum Wurf aus. Hüten Sie sich vor den fliegenden Steinen, die führen meist zum sofortigen Ableben.



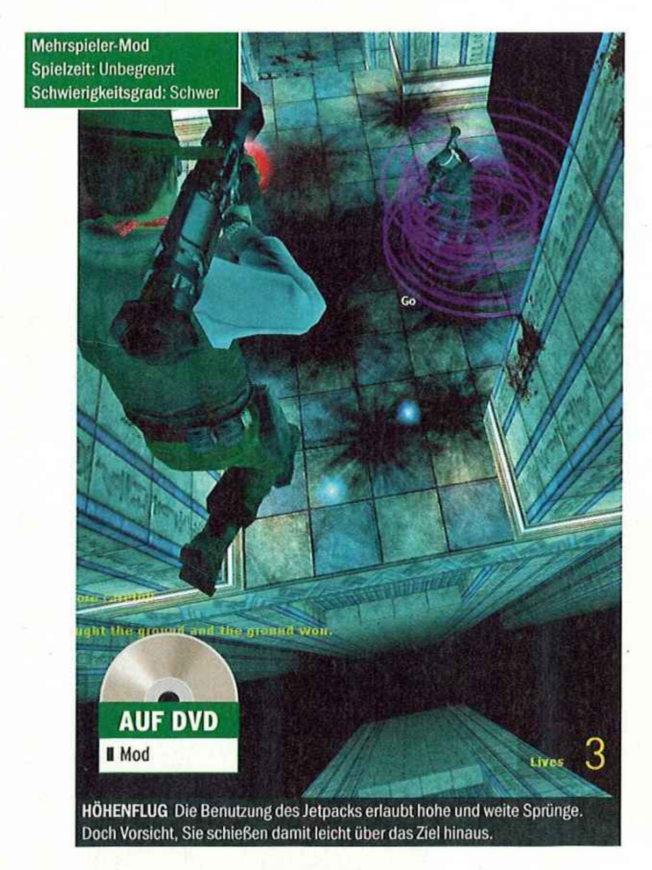
EINDRINGLICH Der Cro-Magnon-Mensch ist bis in unsere heimische Höhle vorgedrungen. Mit einem Knochenprügel versuchen wir, ihn wieder loszuwerden.

Paleolithic Revolution

In **Paleolithic Revolution** ist der Name Programm: Mit der **Half-Life 2**-Modifikation gehen Sie auf eine Reise ins Paläolithikum, also der Altsteinzeit. In besagter Epoche begannen unsere Vorfahren langsam mit der Herstellung von Steinwerkzeugen und entdeckten nach und nach den Ackerbau. Keine Sorge, in der Modifikation auf unserer Silberscheibe verdingen Sie sich nicht als urzeitlicher Farmer, sondern gehen mit Wurfsteinen und Knochenprügeln auf Neandertaler oder Cro-Magnon-Menschen los.

Dynamische Domination

Auf welche Seite Sie sich auch schlagen, Ihr Ziel ist die Ausbreitung Ihrer Spezies. Angelehnt an das bekannte Domination-Prinzip, erobern und verteidigen Sie bestimmte Punkte auf der Karte. Diese erkennen Sie an blau beziehungsweise rot eingefärbten Totenschädeln. Herumliegende Steinbrocken nutzen Sie nicht nur als Wurfgeschosse, sondern auch als Baumaterial und errichten damit Verteidigungsanlagen, die wiederum als Dominations-Punkt fungieren. So ändern sich Kartenlayout und Spielstrategie dynamisch während einer Partie. Auf unserer DVD finden Sie eine Beta-Version dieser sehenswerten Modifikation, in der Karten- und Funktionsvielfalt allerdings noch etwas dürftig ausfallen. Für eine schnelle Runde paläolithischer Prügelei taugt das Teil aber allemal. (jk)



HÖHENFLUG Die Benutzung des Jetpacks erlaubt hohe und weite Sprünge. Doch Vorsicht, Sie schießen damit leicht über das Ziel hinaus.

Master Blasters

Die **Half-Life 2**-Modifikation **Master Blasters** ist einfach zu verstehen, aber schwer zu beherrschen. In erster Linie versuchen Sie am Leben zu bleiben. In der Mod sterben Sie aber nicht direkt durch Waffengewalt, sondern nur, wenn Sie von den auf den Karten verteilten Plattformen stürzen. Um zu gewinnen, müssen Sie seltener abstürzen als die anderen.

Bleiben Sie am Boden

Klar, dass Sie kräftig nachhelfen: Sie vertreiben sich die Zeit hauptsächlich damit, Feinde per Raketenwerfer, Lichtschwert, Scharfschützengewehr oder Minibombe ins Nirwana zu überführen. Waffen und Munition finden Sie in Kisten, die von Zeit zu Zeit vom Himmel plumpsen. Schießeisen, Klingenwaffen und Explosionen verursachen zwar Schaden, jedoch sinkt die Gesundheitsanzeige durch solche Treffer nie unter einen Lebenspunkt. Trotzdem hat eine schlechte körperliche Verfassung Konsequenzen: Je stärker Ihre Gesundheit leidet, desto weiter segeln Sie bei einem Treffer durch die Gegend. Aber selbst wenn die rettende Plattform in schier unerreichbarer Ferne liegt, springen Sie dem Bildschirmtod noch von der Schippe. Jeder Spieler verfügt über ein Jetpack, also eine Art Flugrucksack, mit dem Sie wieder zurück ins Spielgeschehen gleiten. Gehen Sie mit Flugeinlagen jedoch nicht zu verschwenderisch um – benutzen Sie nämlich den Zusatzantrieb, verbraucht dieser Energie und die lädt sich nur sehr langsam wieder auf. Am besten, Sie starten mit dem integrierten Tutorial, das Sie in die grundlegende Bedienung einführt. Danach sind Flugübungen kein Problem mehr – bis zum perfekten Immelmann (Kunstflugfigur = halber Looping mit halber Rolle) ist es jedoch noch ein weiter Weg. (jk)



GROSSANGRIFF Das übergroße Schalentier erwartet Sie in einer finsteren Kammer. Kommen Sie ihm nicht zwischen die Scheren!.

Deathtrap Dungeon

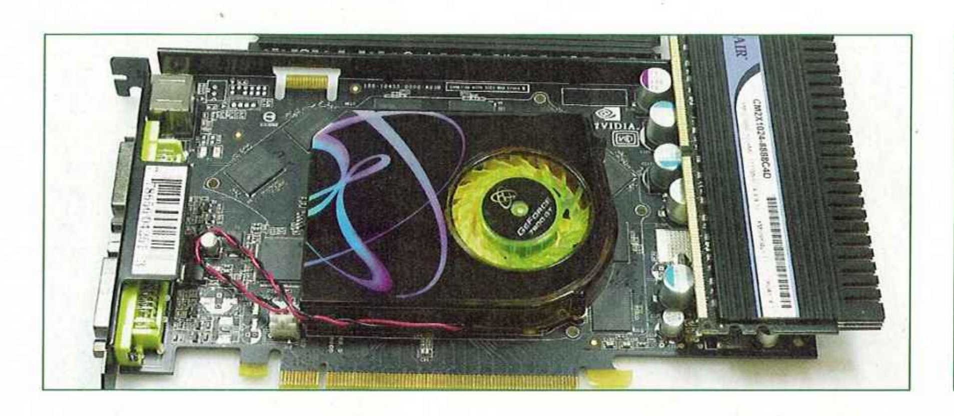
Vor vielen Jahren ließ Baron van Hassk ein Verlies erbauen, derart gespickt mit Fallen, dass keiner, der es betrat, je wieder gesehen wurde. Weshalb er das tat, weiß niemand. Trotzdem zieht dieses Dungeon immer wieder mutige Helden an, da demjenigen ein mächtiger Schatz winkt, der es bis ins Herz der Höhle schafft. Natürlich fühlen auch Sie sich von den unermesslichen Reichtümern angezogen und betreten das Verlies. Wie der Name **Deathtrap Dungeon** vermuten lässt, tappen Sie in den unheimlichen Tiefen dieses **The Elder Scrolls 4: Oblivion**-Mods von einer Falle in die nächste. Pfeile, die aus Wänden schießen, und herabstürzende Baumstämme bilden dabei nur die Spitze des Eisbergs. Sie durchqueren fünf Ebenen, in denen Sie aber nicht nur in die besagten Hinterhalte geraten. Wie sich das für ein Verlies gehört, hausen dort auch bösartige Monster, die es auf Sie abgesehen haben. Das von Thomas Kemmler entworfene Labyrinth hat es wirklich in sich und beschäftigt Sie mit Sicherheit einige Stunden. (ab)

The Prophecy of Aracas

Ihr ganzes Leben lang tragen Sie schon ein Amulett bei sich, von dem Sie jedoch nicht wissen, woher es stammt. Als Sie schließlich erfahren, dass sich ein Geheimnis dahinter verbirgt, machen Sie sich auf, es zu erforschen. Sie finden heraus, dass das Schmuckstück von der mysteriösen Insel Aracas stammt – und wollen sich sofort auf die Reise dorthin begeben. Aber wie das Problem der Überfahrt lösen? Einfach in ein Schiff einsteigen und lossegeln ist nicht! Ein Piratenkapitän bietet Ihnen an, Sie zur Insel zu bringen. Allerdings müssen Sie zuvor einige Aufgaben erledigen, etwa ein Dorf vor hinterhältigen Echsenmenschen beschützen. **Prophecy of Aracas Chapter 1** für **Neverwinter Nights 2** stellt den ersten Teil einer siebenteiligen Reihe dar. Autor Carlos Rahlwes ist ein sehr spannendes Abenteuer gelungen. Besonderes Augenmerk legte der Modder auf den Einsatz von Fertigkeiten, sodass Sie nicht nur durch Kämpfe ans Ziel gelangen. Mit etwa zwei bis drei Stunden Spielzeit weckt das feine Teil Lust auf die weiteren Folgen, die wir mit Freuden erwarten. (ab)



IDYLLISCH Die wunderschönen Gebiete laden dazu ein, eine kleine Pause zu machen. Doch könnten überall Feinde lauern ...



Was ist?

I VRAM
Video-RAM ist der lokale Speicher der Grafikkarte. Ist er voll, erfolgt eine Auslagerung der Daten in den Hauptspeicher.

I ALU
Arithmetic Logical Unit, die arithmetisch-logische Einheit in Grafikchips, ist zuständig für Pixel-Shading – bei D3D10 vereinheitlicht, sodass jede ALU alle Shader-Arten berechnen kann.

Was bringt VRAM?

Profitieren aktuelle Spiele von mehr Grafikspeicher und lohnt es sich, für mehr Video-RAM einen – oft saftigen! – Aufpreis zu bezahlen? Wir machen den Test!

Wie bei der Hauptspeicher-Bestückung stellt sich auch beim Kauf einer neuen Grafikkarte die altbekannte Kapazitätenfrage: Was bringen 512 anstelle von 256 MB? Wie stark bremsen 320 MB eine Geforce 8800 GTS und lohnt sich der Aufpreis für mehr Video-RAM? Wir zeigen Ihnen, ob Sie auch bei Pixelbeschleunigern mit einer größerer Speichermenge für nennenswerte Leistungsvorteile sorgen können.

Neue Pixeltapete

Zu diesem Zweck testen wir neben aktuellen Titeln auch einen modernen Klassiker: **Half-Life 2**. Hierfür erschien eine Textur-Modifikation von Fakefactory (siehe Extrakasten rechts), die die Standard-Tapeten durch deutlich höher aufgelöste ersetzt und den Bedarf an Videospeicher erhöht. Parallel dazu kommt bei **Oblivion** der Qarls Textur-Mod in der Version 2.0 zum Einsatz. Dabei vergleichen wir die Ergebnisse mit dem Normalzustand, mit und ohne HDR-Rendering. Das restliche Testfeld messen wir im Rahmen der gegebenen Möglichkeiten mit maximalen Details ohne Modifikationen.

256 vs. 512 MB

Die Geforce 7900 GT und die Radeon X1900 XT verhalten sich beim Wechsel von 256 auf 512 MB recht unterschiedlich. Bereits nach den ersten Tests ist jedoch klar: Wer nur in 1.024x768 ohne FSAA/AF spielt, braucht aktuell nicht mehr als 256 MB Videospeicher und kommt vermutlich auch in naher Zukunft auf diesem Gebiet nicht in Bedrängnis. Die Unterschiede bei den unmodifizierten Spielen bewegen sich hier fast durchweg innerhalb der Messtoleranz. Die Ausnahme stellt **Oblivion** dar: Hier legt die 512-MB-Radeon bereits ohne FSAA/AF um rund 12 Prozent zu – die Geforce bleibt gleich schnell. Mit den deutlich verbesserten Texturen ergibt sich dann auch bei der Geforce 7900 GT ein Vorteil von etwa 6 Prozent ohne FSAA/AF. Die Tests in 1.280x1.024 mit 4x FSAA/8:1 AF offenbaren zumindest bei der Radeon zahlreiche Unterschiede: Mit 512 MB ist **Gothic 3** etwa 5 Prozent schneller als mit 256 MB, im originalen **Oblivion** mit Bloom 12 Prozent und mit HDR-Rendering samt Textur-Mod sogar 31 Prozent. Die 7900 GT hält sich mit den Leistungssteigerungen eher zurück; **Battlefield 2142** und **Gothic 3** laufen mit beiden Speichermengen gleich schnell, lediglich beim modifizierten **HL 2** und bei **Oblivion** ergibt sich ein maximal 5-prozentiger Zuwachs.

640 vs. 320 MB

Für rund 280 Euro ist aktuell schon eine abgespeckte Geforce 8800 GTS mit nur 320 statt 640 MB Speicher zu haben. Wie verhält sich der stärkste Grafikprozessor des Testfeldes bei halbiertem Speicher? Auch hier können wir zumindest in 1.024x768 ohne AA/AF Entwarnung geben: Die Speichermenge hat keinen relevanten Einfluss auf die Frameraten, die Spiele sind praktisch durchweg CPU-limitiert. Im Einsatzgebiet einer Karte dieser Preisliga, nämlich in höheren Auflösungen mit Anti-Aliasing und anisotroper Filterung, lässt die GTS/320 jedoch geringfügig Federn: In 1.280x1.024 mit 4x FSAA/8:1 AF fällt die GTS/320 in unserem optisch verbesserten **Half-Life 2** etwa 3 Prozent hinter ihre große Schwester zurück.

Der Extremtest

Richtig fordernd wurde es erst in unserem abschließenden Test in 1.600x1.200 mit 4x FSAA (7900) respektive 6x FSAA (X1900) und 8-Sample-AA (8800). Hier leiden die 256-MB-Versionen an chronischer Überfüllung des VRAMs, die sich größtenteils auch in den Frameraten widerspiegelt. Die Geforce 7900 GT zieht abermals am wenigsten Nutzen aus der Verdoppelung des Speichers, was auch daran liegen könnte, dass sie in Ermangelung höherer Multi-Sampling-Modi nur 4x FSAA berechnen muss. Das ist insofern interessant, da sie nach unseren Messungen durchgehend mehr Speicher verbraucht als die Radeon, die den Speicher offenbar anders verwaltet. Dennoch ergeben sich die einzigen nennenswerten Unterschiede zwischen den 256- und den 512-MB-Versionen der 7900 GT bei **Oblivion** (15,2 vs. 16 Fps beziehungsweise modifiziert 12,5 vs. 13,5 Fps) und dem aufpolierten **Half-Life 2**. Bei Letzterem ist der Unterschied mit 26 Prozent am deutlichsten erkennbar, während der Rest des Feldes nahezu unverändert läuft.

Die X1900 XT mit 512 MB begegnet den gestiegenen Anforderungen durchgehend mit kleineren Einbrüchen als mit 256 MB: **Anno 1701** läuft etwa 15 Prozent, **Gothic 3** rund 6 Prozent und **Half-Life 2** immerhin 12 Prozent schneller. Bei **Oblivion** mit aktivierter HDR-Beleuchtung trifft den 256-MB-Nutzer der Schlag: Ein Einbruch auf unspielbare 3 Fps steht den 22 Fps der 512er-Version gegenüber.

Die obigen Anzeichen von Speicherknappheit bei der Geforce 8800 GTS/320 werden in diesem Test schließlich zur Gewissheit: Die große und die kleine Version trennen in **Half-Life 2** rund 16 Fps, was einer 16-prozentigen Differenz entspricht. In **Oblivion** mit HDR-Rendering und verbesserten Texturen ist es besonders interessant: Die GTS/320 bricht hier ähnlich stark ein wie schon die Radeon X1900 XT mit 256 MB Speicher. Besitzer großer Monitore mit Affinität zu hoch-

wertigen FSAA-Modi sollten sich für **Oblivion** folglich besser keine Grafikkarte mit weniger als 512 MB lokalem Speicher zulegen. Wer allerdings durch seinen Bildschirm auf 1.280x1.024 oder darunter limitiert ist, kann eine Geforce 8 nur mit 8x/16xQ-Anti-Aliasing in die Knie zwingen.

Speicherhunger in Zahlen

Um den Speicherbedarf unserer Testspiele zu erfassen, nutzten wir den Video Memory Watcher (siehe Seite 142 unten). Der Name dieses kleinen Tools ist Programm: Sobald aufgerufen, protokolliert es die Belegung des VRAMs und gibt sie auch grafisch wieder. Dabei steht AGP Memory auch bei aktuellen PCI-Express-Karten für den der Grafikkarte zum Auslagern zugesicherten Teil des Hauptspeichers, sofern das lokale VRAM nicht mehr ausreicht. Steckt man allerdings erst mal in dieser Situation, geht es je nach Ausmaß der Auslagerung nur noch sehr langsam voran. Die Zahlen des Tools geben häufig Aufschluss darüber, ob bestimmte Einstellungen in den Spielen für Ruckeln sorgen könnten und warum. Ist die Anzeige bei der gerade arbeitenden 256-MB-Karte beispielsweise chronisch im Keller und schrumpft auch noch die Anzeige des AGP-Memory, ist das VRAM überfüllt und die Fps sind höchstwahrscheinlich niedrig.

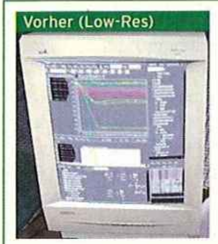
Von Belang ist, dass Grafikkarten mit mehr Speicher offenbar großzügiger mit ihm umgehen als ihre weniger gut bestückten Pendants. So verbrauchte unsere Geforce 7900 GT mit 512 MB in **Anno 1701** bis zu 50 MB mehr Grafikspeicher in den Tests mit vierfacher Kantenglättung als die 256er-Karte. Auch in **Half-Life 2** tat sich eine Lücke von rund 20 MB auf. Die Geforce 8800 GTS mit 640 MB verwaltet ihren Platz noch weit verschwenderischer: Von der 7900 mit 512 MB ausgehend, zeigt das Überwachungsprogramm je nach Spiel und FSAA-Setting 10 bis 20 Prozent mehr belegten VRAM an – bei sonst identischen Einstellungen. Offenbar optimierte Nvidia für die Geforce8-Serie die Verwaltung der gegebenen Ressourcen. Ob ein Teil der beachtlichen Geforce-8-Leistung daraus resultiert, würde zur Analyse allerdings tiefere Einblicke in die



ABGESPECKT Die Geforce 8800 GTS, mit einem reduzierten Videospeicher von 320 MB, ist in hohen Auflösungen mit FSAA und anisotroper Filterung langsamer als das 640-MB-Pendant.

Fakefactory Textur-Mod

Vorher (Low-Res)



Nachher (High-Res)



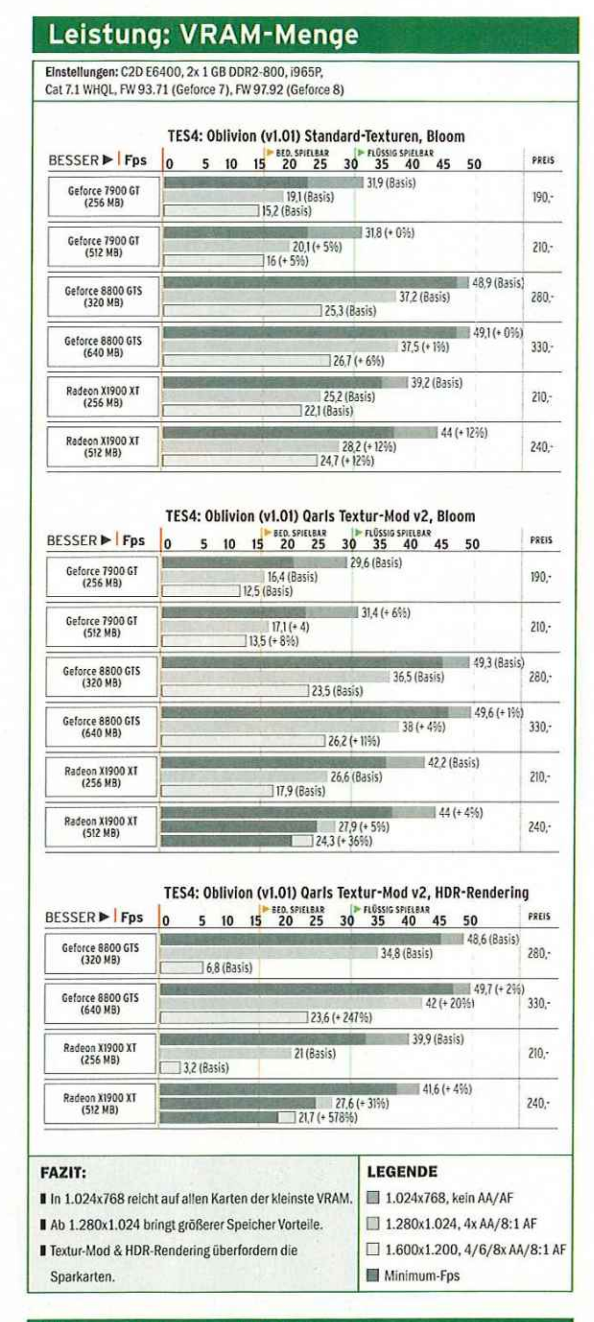
Im Laufe der zwei Jahre, die seit dem Erscheinen von **Half-Life 2** vergangen sind, hat die einst herausragende Optik etwas Staub angesetzt. Doch wie man das von populären Spielen kennt, schafft die Community mit den richtigen Tools Abhilfe. Die hervorragende Arbeit des Fakefactory Cinematic Mods sei Ihnen ans Herz gelegt. Die mit Patch über 2 GB große Modifikation wird einfach in das Hauptverzeichnis des Spiels gelegt und lässt sich fortan über Steam getrennt starten. Den Lohn des Downloads sehen Sie auf unseren Schnappschüssen aus Dr. Breens Labor. Die Macher spendierten der Dame eine Reihe neuer Outfits, die Sie mit dem Alyx Construction Kit nach Belieben verändern können. Fokus des Mods ist aber der Tausch der Standard-Texturen gegen sehr hochauflösende Versionen, die zur vollen Entfaltung zwingend eine hohe Bildschirmauflösung benötigen.

Alyx original



Alyx modifiziert





Video Memory Watcher

ÜBERBLICK Mit dem kleinen Programm Video Memory Watcher lässt sich bequem im Hintergrund der von 3D-Anwendungen belegte Videospeicher protokollieren.

Hardware sowie deren Treiber erfordern. Übrigens: HDR-Rendering anstatt des Bloom-Effekts in **Oblivion** ändert mit durchschnittlich 5 MB Mehrverbrauch praktisch gar nichts am Speicherhunger (jedoch an der benötigten Bandbreite), bricht den abgespeckten Karten im FSAA-Test aber dennoch das Genick. Einen kleinen Rekord erbrachte hier zum Schluss noch die Geforce 8800 GTS/640: Mit satten 482 MB verbrauchte sie in 1.600x1.200 mit 8-Sample-AA und 8:1 AF mit Abstand am meisten. Logisch, dass die 320-MB-Ausgabe diesen Speicherbedarf nicht lokal decken kann. Damit ist ein Grund für die große Menge an VRAM zur Einführung der Geforce-8-Serie klar: Mit den neuen FSAA-Modi ist der Speicher im Einsatzgebiet einer solchen Grafikkarte (hohe Auflösungen) relativ problemlos füllbar. Wer seine Spiele also vorzugsweise mit diesen FSAA-Modi schmückt – falls der Monitor es erlaubt –, sollte rund 50 Euro drauflegen und sich die „vollwertige" 8800 GTS mit 640 MB Videospeicher zulegen.

Alleskönner Ati Tray Tools

Wenn Sie eine Radeon besitzen und obendrein die Ati Tray Tools nutzen, können Sie sich den Speicherverbrauch übrigens auch ohne Zusatzprogramm anzeigen lassen. Rechtsklicken Sie dazu auf das Symbol im System-Tray und wählen Sie „Tools & Options", gefolgt von „On-Screen Display". Unter dem Reiter „OSD" lässt sich die Anzeige an- und ausschalten. Hinter dem Reiter „FlashOSD" verbergen sich schließlich die Einstellungen zum Anzeigeverhalten sowie die sichtbaren Informationen. Wenn Sie „Free Video Memory" beziehungsweise „Free Texture Memory" aktivieren, finden sich fortan bei 3D-Anwendungen in der rechten oberen Ecke die Informationen zur aktuellen Speicherbelegung. Den genauen Wert erhalten Sie durch Subtraktion der ausgegebenen Zahl von Ihrem Gesamtspeicher. Für die volle Ladung an Infos können Sie sich weiterhin GPU- und RAM-Takt sowie Temperaturwerte des Grafikprozessors anzeigen lassen. Diese Anzeige ist vor allem sehr praktisch für vorsichtige Übertakter, die den Takt Ihres Pixeltriebwerks in kleinen Schritten erhöhen wollen.

Weiterführende Gedanken

Es ist abermals auffällig, dass die Geforce 7900 GT durchgehend (oft deutlich) langsamer ist als die etwa gleich teure Radeon X1900 XT. Zudem kann sie praktisch nur in Ausnahmefällen einen Nutzen aus zusätzlichen 256 MB ziehen. Und wenn, dann befindet man sich bereits im unspielbaren Bereich. Mit dem Aufkommen von immer mehr Pixel-Shading als Ersatz für deutlich höher auflösende Texturen in zukünftigen Spielen wird sich das vermutlich auch nicht ändern: Bevor die Karte von 512 MB profitieren kann, limitieren sie die ALUs (entscheidend für die Pixel-Shader-Leistung). Anders bei der Radeon X1900: Sie ist auf diesem Gebiet für die Zukunft besser gerüstet und zieht schon jetzt Vorteile aus dem verdoppelten Speicher – obwohl sie laut unseren Messungen durchgängig weniger verbraucht als die Geforce-Pendants. Ein Sonderfall in puncto Speicherhunger ist **World of Warcraft: The Burning Crusade**, das wir ebenfalls kurz antesten. Hier ist es in üblichen Auflösungen nahezu unmöglich, durch die Speichermenge limitiert zu werden. Auf der X1900 XT mit 256 MB zeigte unser Messprogramm selbst in 1.600x1.200 mit 6x FSAA noch fast 100 MB freien Speicher an. Im Umkehrschluss bedeutet das, dass man Blizzards Item-Hatz relativ problemlos mit einer 128-MB-Karte (etwa Radeon 9800 Pro oder Geforce 6600 GT) spielen kann. Das freut vor allem Spieler mit älterer Grafik-Hardware. Mit unseren aktuellen Messergebnissen im Hinterkopf ist definitiv erkennbar, dass die Spieleentwickler überwiegend Rücksicht auf die verbreitetste Hardware nehmen.

Fazit

Liebhaber „konventioneller" Grafik ohne Hang zu gutem Anti-Aliasing oder anisotroper Filterung, können ohne Sorge bei einer Grafikkarte mit 256 MB bleiben. Darf es etwas mehr sein, sollte neben einer Karte mit erhöhter Rohleistung auch ein Polster von 512 MB her, um FSAA/AF und kommenden Spielen gut gerüstet entgegenzutreten. (rv)

S.T.A.L.K.E.R.

Hereinspaziert in die virtuelle Welt erhöhter Becquerelwerte, verstrahlter Artefakte und Mutanten. Das Reiseziel heißt Tschernobyl, die Tipps zum Einstieg gibt's von uns.

Ankunft in der Zone Kordon

Der Einstieg

1. Nach dem Gespräch mit dem Händler schauen Sie sich erst einmal im Lager um. Wichtig ist, so viele Informationen wie möglich von den anderen Stalkern zu erhalten. Daher gilt die Devise: quasseln, was das Zeug hält. Sprechen Sie jeden NPC an. Oft gelangen Sie so an neue Einträge auf Ihrem PDA (Fundorte von Gegenständen, Aufenthaltsorte von Personen, gefährliche Gebiete), die Ihnen weiterhelfen .

2. Laufen Sie nie mit gezogener Waffe auf NPCs zu – diese fühlen sich sonst bedroht und eröffnen das Feuer auf Sie. Wenn Sie sich nicht sicher sind, wie die NPCs auf Sie zu sprechen sind – kein Problem: Die kleine Ziffernanzeige rechts unten bei der Minimap zeigt auftauchende Personen rechtzeitig an. Diese lassen sich dann im PDA über die Schaltfläche „Kontakte" auflisten und dort erfahren Sie auch, wie der NPC Ihnen gegenüber eingestellt ist.

3. Wenn Sie Aufträge beim Händler annehmen, dürfen Sie sich nicht ewig Zeit damit lassen. Überprüfen Sie regelmäßig anhand Ihres PDAs, wie viel Tage und Stunden Ihnen noch für die jeweilige Aufgabe bleiben.

Blaue Bohnen horten

Munition für die besseren Waffen ist rar in S.T.A.L.K.E.R. – versuchen Sie daher, so oft es geht, das Messer einzusetzen. Gerade im Startgebiet lassen sich damit Hunde, Schweine und selbst Banditen bekämpfen.

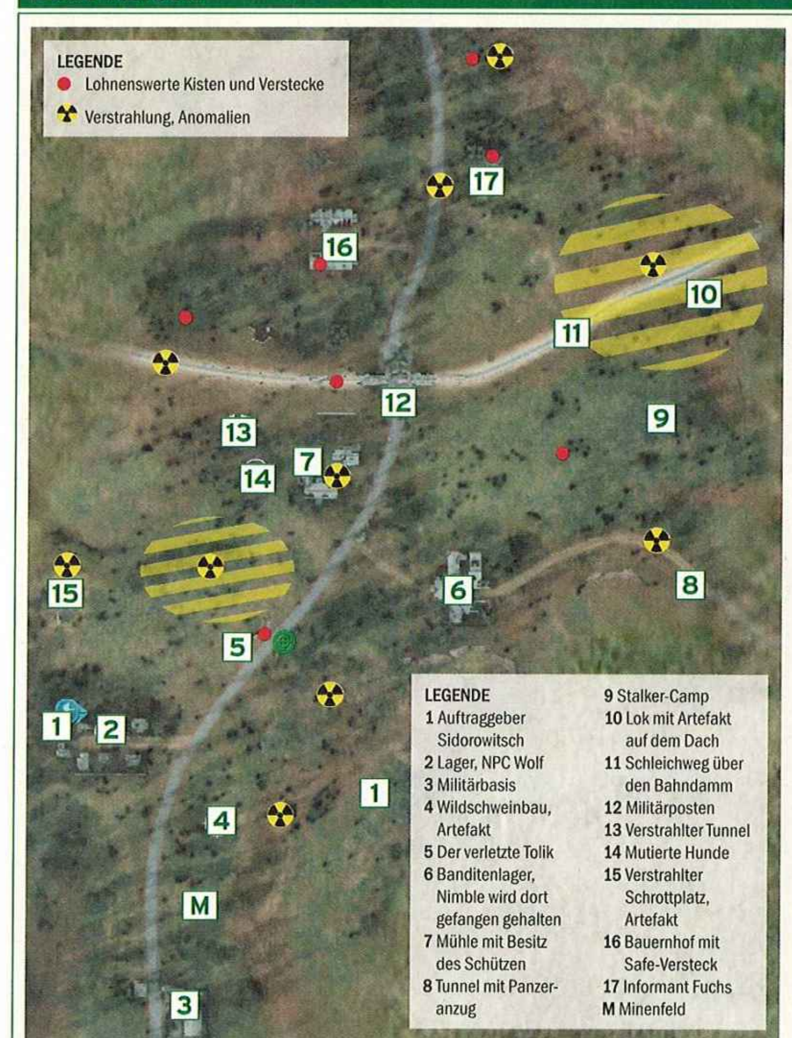
Für ausreichend Nahrung sorgen

Wenn Sie lange in der S.T.A.L.K.E.R.-Welt herumlaufen, taucht unweigerlich das Hungersymbol am rechten Bildschirmrand auf. Jetzt ist es Zeit, etwas Nahrung zu sich zu nehmen. Diese finden Sie bei besiegten Gegnern. Aber auch in den Lagern der verschiedenen Zonen liegt Brot oder Wurst herum. Vergessen Sie ferner nicht die Handelsoption, die Sie mit jedem friedlich gesinnten NPC benutzen können.

Tipps für den Kampf

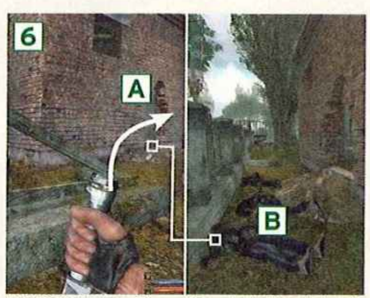
1. Wenn Sie sich menschlichen Gegnern nähern, nutzen Sie die Deckung des Geländes und schleichen Sie sich an. Ein schneller Sprung, ein schneller Messerstich und schon ist die Sache geritzt (im wahrsten Sinne des Wortes). Bei gut gepanzerten Gegnern klappt das natürlich nicht mehr so leicht. Hier hilft

Zone Kordon





FUNDORT Bei dem Baumstamm am Wildschweinbau finden Sie das Artefakt Qualle.



TAKTIK Schleichen Sie am Mauerloch (A) vorbei und fangen Sie dann die Banditen ab (B).



BISSIG Nähern Sie sich mit gezückter Waffe dem Tunnel mit dem Panzeranzug.

Das Versteck des Schützen

Kletterorgie

Artefakte spielen bei S.T.A.L.K.E.R. eine große Rolle. Die Dinger bekommen Sie allerdings nicht, ohne sich dabei radioaktiv zu verstrahlen. Darum holen Sie sich so früh wie möglich das Artefakt Dorn, das Strahlung kompensiert. Es befindet sich in einer Kiste (1) auf dem Dach der verlassenen Mühle. Wie Sie dorthin gelangen, sehen Sie auf den beiden Bildern.





das Schrotgewehr oft weiter: wie bei der Messerattacke möglichst nahe ans Ziel ranschleichen, dann mit gezückter Schrotwaffe lossprinten, auf den Kopf des Gegners zielen und abdrücken. Problem beseitigt.

2. Sorgen Sie für Ablenkung – es gibt mehrere Möglichkeiten dafür. Wenn mutierte Monster in der Umgebung sind, locken Sie diese einfach nahe an Ihre Widersacher heran. Diese werden dann in Gefechte verwickelt und Sie können entweder vorbeischleichen oder selber hinterhältig zuschlagen.

3. Bei größeren Scharmützeln (beispielsweise im Hangar der Müllhalde) ist es möglich, zunächst das Feuer auf eine Stelle Ihrer Deckung zu lenken. Verlassen Sie dann schnell den Standort und umgehen Sie die Feinde großzügig, um ihnen in die Flanke oder den Rücken zu fallen.

Information ist wertvoll

Wenn Sie Gegner besiegen und plündern, gelangen Sie oft an PDA-Informationen, die auf Verstecke hinweisen. Diese bekommen Sie auf der Karte anhand von violetten Icons automatisch angezeigt. Besuchen Sie solche Plätze hin und wieder – es ist möglich, dass andere Stalker dort Sachen lagern, die Sie erbeuten können.

Ab in die Kiste

Neben den bereits erwähnten Verstecken gibt es eine Vielzahl unterschiedlicher Kisten im Spiel, die ebenfalls nützliche Gegenstände enthalten. Halten Sie Ausschau nach braunen Holzkisten und kleinen Metallbehältern. Diese lassen sich ganz simpel mit dem Messer zerlegen. Darüber hinaus gibt es große, blaue Truhen, die sich gut als Zwischenlager nutzen lassen.

Die Welt beeinflussen

Sie selbst entscheiden in einem gewissen Rahmen, wie sich die Lebewesen im Spiel verhalten. Töten Sie Monster oder NPCs an einer Stelle, zieht es dort vielleicht Banditen, andere Stalker oder Tiere hin. Dadurch ergeben sich ständig neue Situationen. Halten Sie daher immer die Augen offen und besuchen Sie bereits abgehakte Orte immer wieder aufs Neue. In der Banditenfabrik im Osten von Kordon tauchen beispielsweise ständig neue Schergen auf, sodass Sie dort auf jeden Fall Nachschub an potenziellem Beutegut erhalten.

Die ersten Aufträge

Informationen vom Späher beschaffen

1. Auf dem Weg zu Wolfs Spähern kommen Sie auf der Straße an einem verletzten Genossen (Tolik) vorbei. Wenn Sie ihm mit einem Verband helfen, legt er für Sie ein gutes Wort im Startlager ein. Außerdem bekommen Sie einen neuen Kartenhinweis. Die Alternative lautet, Sie ignorieren den Hilferuf und plündern später die Leiche.

2. Die Hilfe von Wolfs Spähern müssen Sie nicht zwingend in Anspruch nehmen, erleichtert Ihnen aber den Kampf mit den Banditen und spart so Munition.

3. Extra-Tipp: Nehmen Sie die Begleitung von Wolfs Leuten an, halten Sie sich im Kampf jedoch zurück. Sollten ein paar Ihrer Kameraden das Zeitliche segnen, kommen Sie dadurch an zusätzliche Beute heran.



Wenn Sie NPC Fuchs geholfen haben, holen Sie sich die Ausrüstung aus den Kisten.

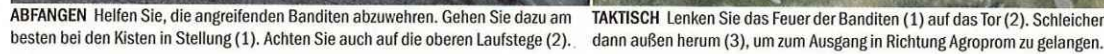
KISTEN FINDEN Klettern Sie im Innern des Hauses über die Leiter auf den Dachboden. Von dort raus aufs Dach und auf der anderen Seite wieder ins Gebäude rein.



GEWIEFT Ignorieren Sie das Militär bei der Brücke und hüpfen Sie einfach, wie im Bild gezeigt, über die Kisten und Fässer über den Stacheldrahtzaun.






ABFANGEN Helfen Sie, die angreifenden Banditen abzuwehren. Gehen Sie dazu am besten bei den Kisten in Stellung (1). Achten Sie auch auf die oberen Laufstege (2).

TAKTISCH Lenken Sie das Feuer der Banditen (1) auf das Tor (2). Schleichen Sie dann außen herum (3), um zum Ausgang in Richtung Agroprom zu gelangen.

Klingt fies? Ist es auch, die Zeiten für Stalker sind schließlich hart.

4. Greifen Sie das Banditencamp nicht frontal an, sondern schleichen Sie außen herum. So gelangen Sie in Deckung nahe an die Burschen heran. Erledigen Sie zuerst den Gegner mit der Schrotflinte (in der Scheune), er ist am gefährlichsten.

Nimbles Quest: Finde den Gegenstand

1. Der Rüstungsanzug liegt in einem verlassenen Tunnel. Vorsicht, dort lauern mutierte Hunde.

2. Extra-Tipp: Anstatt den Anzug sofort abzugeben, tragen Sie ihn einfach eine Weile, da er höhere Werte als Ihr Startanzug besitzt. So erledigen Sie besser geschützt erst mal andere Aufgaben.

Artefakte richtig einsetzen

Sobald Sie das Artefakt Dorn besitzen, bekommen Sie 10 Prozent Schutz auf Strahlung. Das ist einerseits hilfreich, um sich in verstrahlten Gebieten unbeschadet zu bewegen. Andererseits ermöglicht Ihnen der Dorn, weitere Artefakte zu tragen, die Sie normalerweise verstahlen würden. Ein Beispiel: Mit angelegtem Dorn lassen sich problemlos je ein Artefakt Qualle und Steinblume anlegen. Das gibt Ihnen erhöhte Panzerung, die Gesamtstrahlung der Artefakte von 10 Prozent kompensiert der Dorn.

Quest: Zerstöre den Bau der Wildschweine

Diese Aufgabe ist recht leicht. Die gesuchten Wildschweine halten sich an einem Baumstamm versteckt. Wer auf Nummer sicher gehen will, erledigt die Biester mit der Pistole. Das Messer genügt aber auch.

Quest: Finde das Artefakt Qualle

Der Auftrag lässt sich zusammen mit der Wildschweinsuche abhaken. Achten Sie auf beide Kisten, die sich am Baumstamm beim Wildschweinbau befinden. In einer der Kisten finden Sie das gesuchte Artefakt.

Zwei auf einen Streich

Die Quests „Die Gegend von Mutanten befreien" und „Zum Bahndamm gehen" lassen sich in der Regel gemeinsam lösen. Marschieren Sie zum Bahndamm nach Norden. Am Tunneleingang finden Sie einen toten Stalker. In der gleichen Gegend halten sich auch die gesuchten Mutanten (Hunde) auf. Wenn eines der Biester verduftet, springen Sie entweder hinterher oder Sie kommen zu einem späteren Zeitpunkt wieder dorthin. Falls das Vieh anderweitig ums Leben kommt, zählt das trotzdem zum Auftrag dazu.

Hindernis am Bahndamm

1. Der Militärposten am Bahndamm ist schwer zu meistern, jedenfalls zu Beginn. Nehmen Sie daher den Rat des Händlers an und gehen Sie ohne Waffe in der Hand zu den Soldaten. Bezahlen Sie die 500 Rubel, um durchgelassen zu werden. Auf dem Rückweg lässt sich einen Trick anwenden: Gehen Sie direkt westlich am Militärpunkt den Damm hoch auf die Gleise. Über die Kisten springen Sie dann über den Zaun.

2. Falls Sie lange Gehwege nicht scheuen, lässt sich der Bahndamm unbemerkt ganz im Osten überqueren. Dort ist übrigens ein Artefakt auf einer Lok zu finden.

3. Wenn Sie später besser ausgerüstet sind, schnappen Sie sich die Burschen. Eine Schnellfeuerwaffe und Schrotflinte gehören dafür auf jeden Fall ins Inventar. Gehen Sie dicht an einen der am Rand postierten Soldaten heran und überwältigen Sie ihn. Danach heißt es sofort: Deckung suchen und



HOCH HINAUS Klettern Sie die Feuerleiter hoch. Von dort oben haben Sie ein gutes Schussfeld, um die Angreifer in die Flucht zu schlagen.



SUCHSPIEL Die militärischen Geheimdokumente finden Sie in dem kleinen Fach dieses Schreibtisches, der unscheinbar an der Wand des Raumes steht.

im Schutz des ganzen Gerümpels mit den Gegnern Katz und Maus spielen.

Quest: Den Handelsvertreter töten
Marschieren Sie zu dem Bauernhof westlich der Straße. Dort taucht der Handelsvertreter in regelmäßigen Abständen auf. Zwei Stalker stehen ihm zur Seite. Beseitigen Sie zuerst die Wachen: Warten Sie, bis die Zielperson mit einem der Stalker wegmarschiert. Der zweite Wachposten bleibt beim Bauernhof. Zücken Sie hinterrücks das Messer und schicken Sie den Stalker in den Himmel. Die Wartezeit bis zur Rückkehr des Vertreters überbrücken Sie damit, die mutierten Viecher vom Hof für die Quest „Mutanten beim Bauernhof" zu beseitigen. Wenn der Vertreter wieder anrückt, schalten Sie zuerst die Begleitung und dann die Zielperson aus.

Quest: Informant Fuchs helfen
Den Knaben zu finden ist nicht schwer. Stellen Sie sich aber darauf ein, unmittelbar nach dem Gespräch mit einigen wilden Hunden fertig zu werden. Schützen Sie Fuchs um jeden Preis. Benutzen Sie am besten eine Schnellfeuerwaffe, da die Biester im Rudel auftauchen.

Müllhalde

NPC Grau treffen
Gleich hinter dem Start auf der Müllhalde kommt ein Trupp angeblich neutraler NPCs ins Blickfeld. Fackeln Sie nicht lange und erledigen Sie die Typen in den dunklen Mänteln. Retten Sie so Jurik, der Sie daraufhin begleitet und im folgenden Kampf hilft.

Bes helfen
Der Banditenangriff ist kurz, aber heftig. Gehen Sie in der Nähe von Bes zwischen den Wracks in Deckung. Bes muss am Leben bleiben, sonst ist der Auftrag gescheitert. Setzen Sie daher also am besten Schnellfeuerwaffen ein. Die Viper 5 leistet hier gute Dienste.

Im Hangar
Informant Grau braucht schnell Hilfe. Verschanzen Sie sich zwischen den Waggons und fangen Sie die Banditen ab.

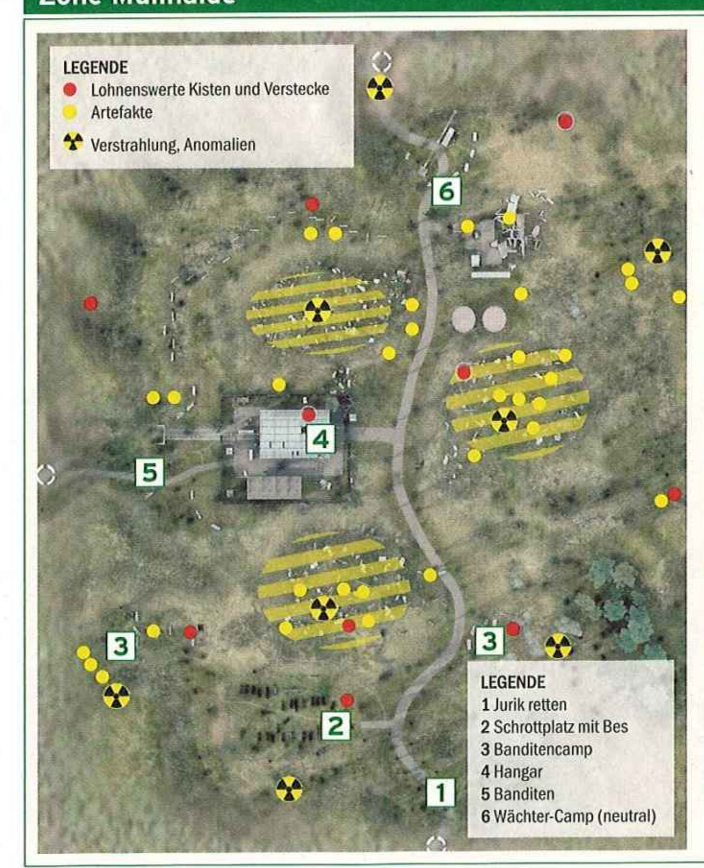
Weg zum Agroprom
Hinter dem Hangar wartet eine Horde Banditen auf Sie. Gehen Sie nicht durch das Tor des Hangargeländes, sondern schleichen Sie außen herum.

Agroprom

Unterstütze die Stalker und rette den Maulwurf
1. Gleich zu Beginn müssen Sie in die Schlacht. Folgen Sie schleunigst Ihrem Kollegen. Zusammen mit den anderen Stalkern müssen Sie haufenweise Banditen abwehren: Der Trick an der Sache ist, die Jungs am Leben zu erhalten. Nehmen Sie also reichlich Medikits mit. Damit lassen sich verwundete Stalker wieder auf die Beine bringen. Am besten bekämpfen Sie die Gegner vom Buswrack aus. Dort haben Sie gute Deckung.
2. Halten Sie sich nach dem ersten Gefecht links und klettern Sie über die Feuerleitern nach oben auf die Dächer der Häuser. Von dort haben Sie ein freies Schussfeld.
3. Achtung: Sobald Sie mit dem Maulwurf gesprochen haben, trifft kurz danach ein Armee-Sonderkommando ein. Wenn Sie also Waffen und Munition einsammeln möchten, machen Sie dies besser vor der Unterhaltung. Folgen Sie dem Maulwurf und sprechen Sie mit ihm am Tunnel. Stellen Sie sicher, das der Auftrag „Maulwurf retten" abgeschlossen ist, da der Knabe später einfach in die Basis läuft und dort den sicheren Tod findet. Wer ganz fies sein möchte, rettet dem Maulwurf zunächst das Leben und schließt den entsprechenden Auftrag ab. Nach der Unterhaltung stechen Sie den Knaben einfach nieder.

Die Dokumente stehlen
Schleichen Sie sich von Nordwesten an den Stützpunkt heran. Achten Sie auf feindliche Patrouillen entlang der Straße. Warten Sie am besten, bis die Abenddämmerung hereinbricht, da Sie dann gegnerische Einheiten schon am Lichtkegel der Kopflampen erkennen. Die gesuchten Dokumente befinden sich im Zielgebäude ganz oben in einem Schreibtisch. (sw)

Zone Müllhalde





ÜBERFALL Dunkel gekleidete NPCs, die Jurik (erkennbar am hellen Anorak) an den Kragen wollen. Helfen Sie dem Knaben.



GEFECHTSBEREIT Nachdem Sie mit Bes gesprochen haben, greifen die Banditen an. Gehen Sie bei den Wracks (1) in Stellung.

S

Simon the Sorcerer 4

Der neueste Teil von Simon the Sorcerer ist nicht nur gewohnt witzig und unterhaltsam, sondern auch knifflig. Mit unseren Tipps führen Sie den jungen Zauberer frustfrei durch die Märchenwelt und entkommen souverän wilden Kaninchen.

Was mache ich zuerst?

Tanken Sie den Schrank mit der Milch auf und steigen Sie ein.

Killerkarnickel: Vorsicht, bissig!

Sprechen Sie mit Rotkäppchen. Versuchen Sie, das Kaninchen aus dem Bau zu holen. Reden Sie mit dem Holzfäller, danach mit dem Schreiner, um eine Kaninchenfalle zu bekommen. Stellen Sie sie vor den Kaninchenbau. Pflücken Sie den Löwenzahn (beim Schreiner) und reiben Sie ihn mit Wildschweinblut ein, bevor Sie das Tier damit aus dem Bau locken. Geben Sie Rotkäppchen die Kappe, die im Bau liegt.

Korb für die Großmutter

Sprechen Sie mit Rotkäppchens Mutter. Holen Sie das Seil vom Flussufer und das Klettereisen bei der Holzfällerhütte. Kombinieren Sie beides und benutzen Sie es mit dem Ast bei der Trollbrücke. Gehen Sie durch den dunklen Wald, um der Großmutter den Korb zu bringen.

Wie fliehe ich aus dem Gefängnis?

Folgen Sie dem Doppelgänger in die Gosse, dann in die dunkle Gasse. Kombinieren Sie den Reinigungsalkohol mit dem Pinkelpott und ätzen Sie die Tür auf. Fügen Sie die Brille der magischen Entzifferung mit der Schriftrolle zusammen. Öffnen Sie mit dem Zauber Goldlöckchens Zellentür. Heben Sie die Haarnadel vom Zellenboden auf und öffnen Sie damit die Ausgangstür. Sammeln Sie das Stroh aus beiden Zellen und wickeln Sie es in den roten Teppichvorleger. Kombinieren Sie Goldlöckchens Halstuch mit dem Glaskolben (Versuchslabor). Platzieren Sie beide Körperteile auf Simons Pritsche. Nun können Sie fliehen.

Wo wohnt der Doppelgänger?

Ihr Protagonist geht ins Clubhaus (links vom Marktplatz), danach in Calypsos Laden. Er bestellt eine Pizza beim Pizzabäcker (mit Sauerkirschen!). Lassen Sie ihn mit Rotkäppchens Mutter und dem Kind sowie dem Wolf (Gosse) sprechen. Die Spielfigur nimmt den Luftballon (Calypsos Laden) und gibt ihn dem Wolf (bei der Großmutter). Simon redet so lange auf Rotkäppchen (Wegkreuzung) ein, bis das Pfefferspray leer ist und macht ihm dabei Angst. Er holt das Skateboard bei Omas Haus ab und übergibt es dem Pizzabäcker. Simon nimmt die Pizza und entschwindet in die winzige Hütte.

Wie gelange ich in die Villa?

Ihr Protagonist nimmt den Magnet (Rathaus) und den Flyer aus dem dicken Wälzer (Calypsos Laden) und redet rechts der Trollbrücke mit Terribilix, dann mit Goldlöckchen in der dunklen Gasse. Er nimmt den Spaten bei der Schreinerwerkstatt und gräbt beim „X" im dunklen Wald. Beim Pizzabäcker nimmt er einen Pappbecher und füllt einen Teil des Tranks hinein. Simon kehrt zu Goldlöckchen zurück. Er lässt sich das Katzenschälchen vom Instrumentenbauer geben, entnimmt der Mülltonne den Korken (Gosse) und holt das Nadelkissen bei Oma ab. Nadel, Magnet, Korken und das Wasserschälchen kombiniert der Bursche und wendet den Kompass und den Trank auf die Villa an.

Spieglein, Spieglein ...

Reden Sie mit dem Reichen und geben Sie ihm die Pizza. Kombinieren Sie den Ring mit dem Spiegel. Sie gehen zum Holzfäller (durch die Bodenluke) und reißen den Vorschlaghammer an sich. Zerschlagen Sie den Spiegel.

Was mache ich im Haus des Doppelgängers?

Kombinieren Sie im Haus den Maulwurf (Geräteschuppen) und den Besenstiel (Küche). Benutzen Sie dieses Grabwerkzeug mit dem Erdloch. Sie locken mit dem Knochen den Hund an und werfen das Gebein aus dem Küchenfenster. Mit dem Schürhaken brechen Sie den Schlüsselkasten auf, mit dem Funkschlüssel öffnen Sie schließlich die Tür.

Wie komme ich ins Arbeitszimmer?

Greifen Sie sich das Rezept (lesen!). Füllen Sie den Eimer (Küche) mit Wasser und löschen Sie den Kamin. Kombinieren Sie das Holzkohlestück mit dem Versuchsaufbau. Schütten Sie das Shampoo (Bad) aufs Parkett und manipulieren Sie ein weiteres Mal den Versuchsaufbau. Sie betreten das Arbeitszimmer, schnappen sich den Papagei und ergänzen mit der Schreibfeder die To-do-Liste. Benutzen Sie das Fenster, packen Sie den Mitgliederausweis und sprechen Sie wieder mit Alix.

Die Sumpfsuppe ist ungenießbar!

Quasseln Sie im Clubhaus mit dem Sumpfling, dann mit dem Yogi über die Suppe. Sie reden mit dem Reichen in der Gosse über seinen Steuerbescheid, den Sie anschließend zum Yogi bringen. Nach dem Training geht's wieder ab zum Sumpfling.

Der Geist ist unschuldig!

Simon bewegt seinen Allerwertesten zur Burg und durchs Tor. Im Rathaus liest er die Stellenanzeigen und bietet Calypso den Job an. Erneut spricht Simon mit Calypso. Im Clubhaus nimmt der Zauberer die Kiste mit den weißen Handschuhen aus dem Schrank. Er spricht mit dem Geist in der dunklen Gasse, mit dem Reichen, dem Sumpfling und dem Beamten im Rathaus. Von dort nimmt Ihre Spielfigur die Mitgliederkartei mit und labert wieder mit dem Sumpfling. Simon



TANKSTELLE Bevor Sie per Schrank in die Zauberwelt reisen können, muss Simon ihn mit der Milch (unter dem Tisch; Kreis) startklar machen.



DOPPELGÄNGER Basteln Sie einen Stroh-Simon und legen Sie ihn in die Zelle, damit der kurzsichtige Wächter Simons Flucht nicht bemerkt.

benutzt den Vorschlaghammer mit der Nagelspitze. Er sackt das Bild und den Eimer beim Schreiner ein und wäscht die Mona Lisa. Anschließend bringt er das Bild zum Instrumentenbauer und spricht mit dem Beamten und dem Geist. Der Zauberer steckt die Geisterkette ein und bringt sie Calypso.

Wie lernt ein Geist das Spuken?

Sie quatschen mit dem Schauspieldirektor (Flussufer) und schicken Calypso zu ihm. Kassieren Sie vom Instrumentenbauer den Abakus ein. Sprechen Sie mit dem Troll auf der Brücke und betrachten Sie den Abakus. Werfen Sie die Perlen auf die Brücke und packen Sie die Hellebarde. Das Zauberkostüm liegt im Magieladen. Nehmen Sie den Liebesbrief im Arbeitszimmer des Doppelgängers. Wenden Sie den Tintenfresser im Rathaus auf den Liebesbrief an und legen sie ihn vor dem Laden auf die Fußmatte. Jetzt können Sie das Zauberkostüm greifen. Sprechen Sie mit dem Holzfäller, dem Schreiner und dessen Frau. Zeigen Sie ihr den Steckbrief vom Rathaus und reden Sie erneut mit dem Schreiner. Packen Sie das Stuhlbein. Sie sprechen mit dem Instrumentenbauer und schicken den Beamten weg. Benutzen Sie den Setzkasten und händigen Sie den neuen Aushang dem Instrumentenbauer aus und die Requisiten dem Direktor.

Wo finde ich die Burgpläne?

Ihr Alter Ego wandert zur Burgmauer. Er nimmt das Burgmodell, den Eysenbeyn-Bauplan im Rathaus und den Plan aus der Tonne in der dunklen Gasse an sich. Der Protagonist holt aus Calypsos Laden das Modell aus Stecksteinen. Die Skizze findet er in der Villa. Zuletzt besorgt er sich den Plan am Bauwagen bei der Burgmauer und redet mit Calypso. Mithilfe der Karte geht Simon zum Burghof ins Haus des Kämmerers.

Wie kriege ich den Diamant?

Im Arbeitszimmer des Doppelgängers untersuchen Sie den Schreibtisch und öffnen den Tresor mit dem Code 3421. Kommunizieren Sie danach mit Terribilix und untersuchen Sie Omas Sparstrumpf.

Wie befreie ich Oma und Rotkäppchen?

Schicken Sie den Jäger am Flussufer zu Omas Haus und sprechen Sie erneut mit ihm. Ergreifen Sie das Dartbrett aus dem Clubhaus. Benutzen Sie es mit dem Bodenkontakt in der Villa. Ziehen Sie den Pfeil aus dem Brett. Holen Sie aus der Schreinerwerkstatt Huhn, Nagel und Messer. Reden Sie mit dem Yogi und bringen Sie dem Jäger seine Utensilien.

Diamantenhandel

Tierschützer weggucken: Werfen Sie den Papagei im Magieladen in die Instant-Maschine! Sie sortieren die Buchstabennudeln und schmeißen Sie ins magische Wasser von Arakh. Setzen Sie den Papagei zurück auf seine Stange. Führen Sie ein Gespräch mit Oma und Terribilix. Händigen Sie dem Drachen den Diamant aus. Ein Treffen mit Alix steht an.

Wie entkomme ich dem Totenreich?

Entschuldigen Sie sich beim Doppelgänger. Sie gehen ins Amt und sprechen mit Hades. Geben Sie die Anträge dem Doppelgänger. Kombinieren Sie in der düsteren Landschaft das tote Huhn mit dem toten depressiven Huhn. Reden Sie mit Hades. Werfen Sie das Ei in die Feuerschale. Zwingen Sie dem Hehler ein Gespräch auf. Sie bringen anschließend das Ei zu Hades und geben Orpheus den Eierschneider (Lyra). Labern Sie mit Eurydike, Banshee, Hades und packen Sie das Megafon. Setzen Sie es auf die erloschene Feuerschale. Sie sprechen mit Banshee und gehen zu Eurydike. Kombinieren Sie den Weinkrug mit der Feuerschale. Nehmen Sie das Brautkleid. Ihr Alter Ego geht zu Orpheus und zieht das Kleid an. Simon spricht mit ihm und betrachtet den Fahrkartenautomaten. Der Zauberer fragt Ovid nach einer Münze, labert mit Hades, nimmt den Türkeil. Den klemmt der Jüngling unter Sisyphos' Fels (düstere Landschaft links). Simon spricht mit Ovid und benutzt den Automaten.

Was mache ich im Tempel?

Tauschen Sie sich im Totentempel (Trollbrücke) mit dem Ordensbruder aus. Ölen Sie mit dem Öl von der Schreinerwerkstatt das Fenster und öffnen Sie es. Stellen Sie den Doppelgänger in den unbekannten Tunnel. Öffnen Sie die Kiste vorn links. Sie stempeln die Anträge und legen sie in den Aufzug. Benutzen Sie den Hebel. Der Doppelgänger nimmt die Anträge und fährt mit dem Lift. Greifen Sie vom Stuhl der Oma das Laken und basteln Sie ein Seil. Sie binden an das eine Ende den Brückentroll, an das andere den Fahrstuhl und betätigen den Hebel. Bringen Sie den König in Calypsos Laden.

Wie gewinne ich das Rennen?

Sprechen Sie mit dem Beamten auf dem Marktplatz. Lassen Sie Simon auf der Hauptstraße warten und den Doppelgänger auf der Wegkreuzung das Rennen beginnen.

Wie triumphiere ich beim Schachspiel?

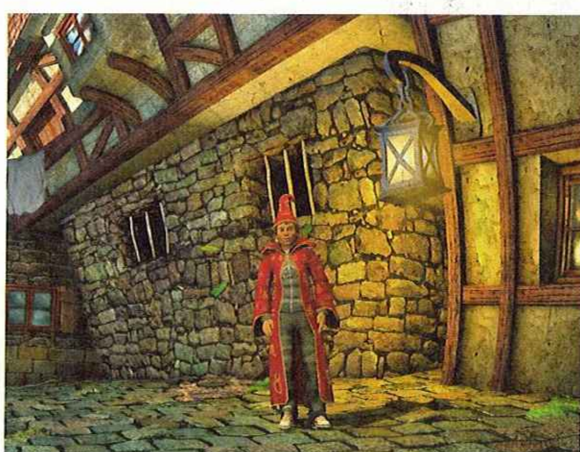
Simon startet das Schachspiel, während der Doppelgänger in der versifften Kneipe wartet. Fragen Sie den Beamten nach einer Pinkelpause. Der Doppelgänger kehrt zum Marktplatz zurück. Sie holen aus der Kiste mit Krimskrams des Totentempels die Kerzen und stellen sie auf das Hüpfspiel. Gehen Sie zurück in die Kneipe und lassen Sie die Simons wieder wechseln.

Wie gewinne ich das Gewichtheben?

Sprechen Sie mit dem Sumpfling. Werfen Sie das Huhn in die Instant-Maschine. Sie holen den Topf von der Schreinerwerkstatt und füllen das Suppenpulver hinein. Kombinieren Sie den Hühnersuppentopf mit dem Wasser von Arakh. Bringen Sie die Suppe dem Sumpfling. Sie schütten die Sumpfsuppe ins Mineralwasser (Becher auf dem Brettertisch) und beschweren sich beim Beamten. Nehmen Sie jetzt am Gewichtheben teil.

Wie besiege ich Kalaba?

Gehen Sie in Calypsos Laden und schubsen Sie den König in die Maschine. Lassen Sie den Doppelgänger das Pulver nehmen. Dann ab durch den Geheimeingang zum Burghof. Zeigen Sie der Wache Ihre Siegermedaille. Lassen Sie den Doppelgänger folgen. Benutzen Sie den Kistenstapel. Füllen Sie das Instantpulver in den Kelch. Was nun passiert, verraten wir nicht ... (dk)



DUNKLE GASSE Treffen Sie vorm Gefängnis Goldlöckchen wieder, um sie über das Versteck des Zaubertrankes auszufragen.



WINZIGE HÜTTE Wichtige Spots: 1 - Maulwurf; 2 - Besenstiel, Eimer; 3 - Loch; 4 - Schürhaken, Pudel; 5 - Shampoo im Regal; 6 - Arbeitszimmer; 7 - Versuchsaufbau.

HARDWARE

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„So funktioniert Jugendschutz."

Beim Besuch eines Elektrofachmarkts erlebt man selten etwas Erzählenswertes. Das war beim letzten Mal anders: Eigentlich wollte ich nur in dem Regal mit den DVD-Staffeln stöbern, als meine Aufmerksamkeit auf folgende Szene beim benachbarten Spielestand fiel Die Beteiligten: eine junge Mutter und ihre beiden kleinen Kinder. Neugierig begutachtete die Tochter die Packungsrückseite vom Action-Adventure Eragon, bis ihre Mutter eingriff, den Zeigefinger auf das Kleingedruckte gerichtet: „Schau doch erst mal, ob das Spiel mit deiner Grafikkarte funktioniert". Fast wäre mir vor Entzücken die zweite A-Team-Staffel aus der Hand gefallen. Auch ihren Sohn – sicher nicht älter als zwölf Jahre – hatte die pflichtbewusste Mutter im Blick. Mit den Worten „Da ist ein Ab-18-Aufkleber drauf, das kaufe ich dir bestimmt nicht", schnappte sie ihm Dark Messiah of Might and Magic aus der Hand. Für mich ist das ein wunderschönes Beispiel. Der aktuelle Jugendschutz ist nicht schlecht, er wird nur selten so vorbildlich wie hier umgesetzt. Schließlich kann die USK nicht den Eltern ihre Verantwortung abnehmen.

Werden Sie auf Vista umsteigen und falls ja, wann?

[1] Erst in ein paar Monaten. **20%**
[2] Nein. **17%**
[3] Erst in ein paar Jahren. **14%**
[4] Sobald es das erste Service-Pack gibt. . **13%**
[5] Erst wenn es DX10-Spiele gibt. **12%**
[6] Ich bin schon umgestiegen. **10%**
[7] Ja, sehr bald. **7%**
[8] Bin mir noch nicht sicher. **7%**

Quelle: Umfrage auf www.pcgameshardware.de.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in diesem Heft gelöst wurde? Dann schreiben Sie eine E-Mail an redaktion@pcgames.de – gemeinsam mit den Experten unseres Schwestermagazins PC Games Hardware bemühen wir uns darum, Ihnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Auch in den kostenlosen Foren auf www.pcgames.de gilt das Motto „Leser helfen Lesern": Hier können Sie Fragen stellen und sich mit anderen Usern austauschen.

Webcodes
Über die PC-Games-Webcodes, die Sie in vielen Test- und Praxis-Artikeln finden, kommen Sie blitzschnell auf die gewünschte Website – ohne mühseliges Eintippen. Geben Sie den Code im Suchfeld auf www.pcgames.de ein und klicken Sie auf „Webcode".

GEFORCE 8800 GTS

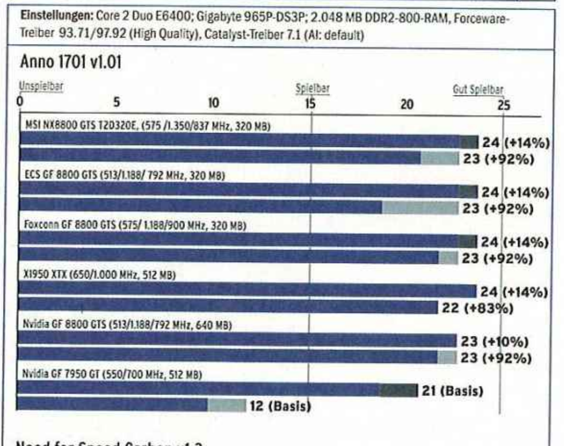
Erster Test: Geforce 8800 GTS mit 320 MB

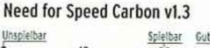
Sie wollen DirectX-10-Unterstützung und möglichst viel Leistung für wenig Geld? Dann ist die neue Geforce 8800 GTS mit 320 MB genau Ihr Ding. In einem ersten Test haben wir die günstigste Geforce-8800-Variante mit den beiden teuren Modellen und der Radeon X1950 XTX von AMD/Ati verglichen: Die 320-MB-Grafikkarte kostet rund 280 Euro und damit 60 Euro weniger als die älteren GTS-Modelle mit 640 MB. Der Chip ist identisch zum teuren Modell, das heißt: 96 skalare Shader-Einheiten, 20 Textureinheiten und eine 320-Bit-Speicheranbindung. Auch beim angenehm leisen Kühler gibt es keine Unterschiede.

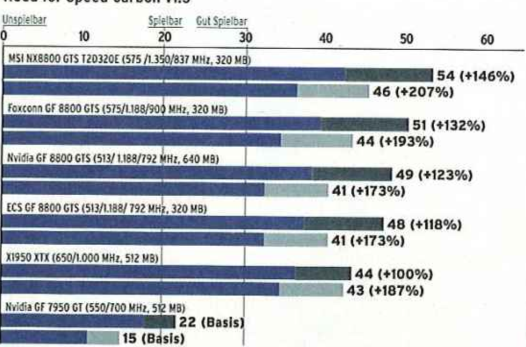
Der allgemeine Teil des Grafikchips taktet mit 513 MHz, bei den Shader-Einheiten sind es 1.188, beim GDDR3-Speicher 800. Manche Karten – etwa von MSI oder Foxconn – nutzen sogar noch höhere Taktraten. Daher haben wir diese bei unserem Spiele-Benchmark separat aufgeführt. Fazit: Wenn Sie in 1.280x1.024 spielen und hohe Modi für FSAA oder anisotrope Filterung meiden, ist die 320-MB-Version genauso schnell, wie eine 640er-Karte. Dafür ist sie eventuell nicht so gut für kommende Titel wie **Crysis** gerüstet. Noch günstigere DX10-Varianten erscheinen erst später – wir rechnen mit Infos auf der Cebit.

Info: www.nvidia.de









FAZIT: Die Werte in den Klammern stehen nacheinander für Chip-, Shader- und Speichertakt. Bei **Anno 1701** liegen alle Karten bis auf die Geforce 7950 GT praktisch gleichauf – hier kommt es mehr auf eine schnelle CPU an. Auch bei **NfS Carbon** machen sich die fehlenden 320 MB bei der neuen Geforce 8800 GTS kaum bemerkbar.

LEGENDE ■ Min.-Fps ■ 1.280x1.024, 4xFSAA, 8:1AF ■ 1.280x1.024, 8xQ/8xS/6x FSAA, 16:1 AF

DDR2-RAM

DDR2-Speicher derzeit günstig

Rechtzeitig für Windows Vista haben zahlreiche Speicher-Hersteller die Preise ihrer DDR2-Module nach unten korrigiert. Der Ein-GB-Riegel AET760UD00-30D von Aeneon (DDR2-667) kostet nur noch 55 Euro, Ende Januar waren es noch 85 Euro. Die beliebten Mushkin-Module EM2-6400 mit zweimal 1.024 MB sind sogar um 60 Euro günstiger geworden und kosten statt 230 nur noch 170 Euro. Besonders groß ist der Preisnachlass bei einigen Top-Modulen für Übertakter: Das DDR2-1000-Pärchen OCZ2P10002GK bekommen Sie neuerdings rund 70 Euro günstiger für nur noch 230 Euro. Bei unserer DDR2-Referenz, dem Dominator-Duo Corsair TWIN2X2048-8888C4DF, hat sich preislich jedoch nichts getan. Aufrüster sollten allerdings nicht lange zögern: Angeblich werden die Speicherpreise bald wieder steigen.

Info: www.geizhals.at/de

KILLER K1

Netzwerkkarte für Spieler

Neben dem Top-Modell Killer Nic (bisher noch nicht im Handel) kommt die günstige Killer K1 für 150 Euro heraus. Der Hersteller Bigfoot Network hat außer dem Preis auch die Taktrate des NPU-Chips (Network Processing Unit, Netzwerkverarbeitungs-Einheit) gesenkt – von 400 auf 333 MHz. Die PCI-Karte soll bei weniger Verzögerungen (Lags) und geringerer Latenz trotzdem die gleichen Vorteile bringen wie die Killer Nic. Anders als mit der teuren Variante kann die Killer K1 zunächst jedoch keine Programme wie Bittorrent-Clients oder eine Firewall direkt per Netzwerk-Chip ausführen. Diese Funktion will man später per Update nachreichen.

Info: www.killernic.com

NFORCE 680I LT SLI, GEFORCE 7050

Nvidia: Neue Mainboard-Chips

Platinen mit Nforce 680i SLI (im Bild) sind derzeit besonders beliebt – aber sehr teuer (230 bis 300 Euro). Daher bringt Nvidia eine günstige Variante mit der Bezeichnung Nforce 680i LT SLI. Einsparungen: zwei statt drei Grafiksteckplätze und nur ein Netzwerk-Anschluss. Zudem garantiert der Hersteller bei „SLI-ready"-Speicher nur noch DDR2-800 statt DDR2-1200. Im Gegensatz zum günstigen Nforce 650i SLI bekommen beide Grafik-Slots 16 PCI-E-Bahnen. Beim ebenfalls neuen Geforce 7050 handelt es sich hingegen um einen Mainboard-Chip mit integrierter Grafik.

Info: www.nvidia.de

Die PC-Games-Linkliste

Weitere Informationen zu allen Artikeln der aktuellen Ausgabe finden Sie auf unserer Webseite unter

www.pcgames.de/links

Dort erhalten Sie Zugang zu allen wichtigen Links zu Spiele-Webseiten, Fanseiten, Hardware-Herstellern und vieles mehr.

Neue Details zu AMDs Quad-Core-Prozessoren

Nach bislang unbestätigten Informationen kommt zunächst der Barcelona-Kern mit jeweils 512 KB L2-Zwischenspeicher pro Kern auf den Markt (8000er- und 2000er-Reihe). Die Taktfrequenzen reichen angeblich von 2,1 bis 2,6 GHz. Prozessoren der 1000er-Reihe basieren hingegen auf dem Budapest-Kern, der auch mit einem gewöhnlichen, ungepufferten DDR2-800-RAM zusammenarbeitet.

Info: www.amd.com/de-de/

Hardware des Jahres

In einer großen Umfrage haben die Leser unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware die Hardware-Hersteller und Innovationen des vergangenen Jahres gewählt: In den Kategorien Grafikkarten- und Hauptplatinen-Chipsätze erreichte Nvidia den ersten Platz. AMD/Ati wurde bei den Grafikchips Zweiter und bei den Mainboard-Chipsätzen Dritter. Die Auszeichnung für den beliebtesten Prozessor-Hersteller geht an Intel. Corsair verbuchte den ersten Platz im Bereich Arbeitsspeicher, Logitech liegt bei Mäusen und Tastaturen vorn. Ein weiterer Abräumer war Asus: erster Platz bei Mainboards und Grafikkarten. Zur „Technik des Jahres" wurde Nintendos Zappelkonsole Wii gewählt.

Info: www.pcgameshardware.de

Vista verkauft sich schlechter als erwartet

„Windows Vista wird sich am Markt doppelt so schnell durchsetzen wie damals Windows XP." Das hatte Microsoft-Chef Steve Ballmer versprochen. Ersten Zahlen des US-Marktforschungsunternehmens NPD Group zufolge sieht es anders aus: Demnach lagen die Verkäufe von Vista in den USA in der ersten Woche 59 Prozent hinter denen von XP im Oktober 2001. Bezogen auf den Umsatz hinkt Vista 32 Prozent hinterher.

Info: www.microsoft.de

Nvidia: Keine DX10-Grafikkarten für AGP

Wie bereits berichtet, sollen die kommenden Einsteigerchips von Nvidia mit dem Codenamen „G84" pinkompatibel zur älteren Geforce-7600-GS sein. Da diese Karten auch in einer AGP-Version erhältlich sind, verbreitete sich im Internet das Gerücht, es könnte bald eine Geforce 8200 auf Basis des G84 für das AGP-Format geben. Mittlerweile hat Nvidia diese Vermutung jedoch widerlegt: Es gibt definitiv keine Grafikkarten der Geforce-8-Serie für den alten AGP-Steckplatz. Wenn Sie noch eine alte Hauptplatine haben, müssen Sie entsprechend aufrüsten.

Info: www.nvidia.com

Was ist?

I D3D10
Exklusive Vista-3D-Schnittstelle. Setzt eine Shader-Modell-4-Karte voraus und ist nicht abwärtskompatibel zu D3D9 aus Windows XP.

I SLI/Crossfire
Koppelung von Grafikkarten. Benötigt passendes Mainboard und mindestens zwei VGA-Karten.



PREISVERFALL Seit Veröffentlichung der ersten DX10-Karten sind Einsteigermodelle deutlich billiger geworden.

Günstig und gut?

Sie geben prinzipiell nur 150 Euro für eine Grafikkarte aus oder brauchen eine preiswerte, spieletaugliche Karte für den Zweit-PC? Bei uns werden Sie fündig!

Hätten Sie gewusst, dass eine X1650 XT schneller als eine X1800 GTO ist? Oder dass die X1950 GT trotz höherer Namensziffer langsamer ist als die X1900 GT? Besonders das Portfolio von AMD/Ati ist aufgrund vieler unterschiedlicher Versionen der X19x0-Reihe ziemlich unübersichtlich. Aber auch bei Nvidia-Karten ist es nicht immer klar, ob Sie für den höheren Preis der 7900 GS gegenüber der 7600 GT einen angemessenen Mehrwert bekommen. Mit unserem Chipsatz-Test behalten Sie den Durchblick.

Marktsituation

Im High-End-Bereich gibt es bereits Direct3D-10-fähige Grafikkarten und auch die Wachablösung in der Mittel- und Einsteigerklasse steht kurz bevor. Aus diesem Grund gibt es aktuell relativ leistungsstarke D3D9-Karten für wenig Geld. PC Games prüft, welche der angebotenen Karten den höchsten Gegenwert für Ihre Euro liefern. Dies ist umso wichtiger, da momentan viele ältere und neuere Modelle mit verwirrender Bezeichnung um Kundschaft buhlen – die Leistungsunterschiede sind beträchtlich. Es sollte allerdings klar sein, dass keine der getesteten Karten unter 160 Euro jemals D3D10-fähig sein wird – Treiber- oder Software-Updates allein können hier nichts ausrichten. Allerdings ist mit Spielen, die ohne D3D10-Unterstützung nicht mehr laufen, nicht dieses und vermutlich auch nicht in der ersten Hälfte des nächsten Jahres zu rechnen. Spiele, die das neue Betriebssystem von Microsoft voraussetzen, sich dabei aber mit Vistas D3D9-Modus begnügen, sind jedoch geplant.

Das Testfeld

Wir haben acht interessante Karten im Bereich von 100 bis 160 Euro ausgewählt und das Feld um die weit verbreitete Geforce 6800 GT als Referenz ergänzt. Nach unten rundet die Geforce 7600 GS für etwa 80 Euro den Parcours ab. Die Obergrenze bildet die Geforce 7900 GT, die sich kurz nach dem Test um rund 30 auf 190 Euro verteurte.

Vorsicht, Falle!

Wie eingangs erwähnt, sind die Produktbezeichnungen zum Teil sehr irreführend. Aber selbst zwischen den verschiedenen Modellen mit gleicher Bezeichnung gibt es noch genügend Möglichkeiten, eine 3D-Krücke zu erwerben. Einige Anbieter verkaufen zum Beispiel die Radeon X1650 XT mit DDR2-Speicher und einer um 41 Prozent geringeren Speicherbandbreite. Das Schlimme: Sie sparen dabei kaum 10 Euro. Prüfen Sie daher vor dem Kauf sorgfältig, ob die favorisierte Karte den Spezifikationen der Tabelle rechts oben entspricht. Auch Online-Shops sollten auf eine E-Mail-Anfrage hin bereitwillig Auskunft geben. Ansonsten suchen Sie einen anderen Anbieter.

Wie wird gebencht?

Wie üblich haben wir auch dieses Mal praxisnah anhand eines günstigen Einsteigersystems mit dem populären Core 2 Duo E4300 getestet – wer an der Grafikkarte spart, gibt selten Unsummen für eine High-End-CPU aus. Dabei haben wir die höchste Auflösung auf die für 19-Zoll-LCDs üblichen 1.280x1.024 beschränkt. Die Treiber der Geforce-Karten stellen wir dabei auf höchste Qualität und deaktivieren zuvor die einzelnen Texturfilter-Optimierungen. In **Gothic 3** und **CS Source** aktivieren wir bei den Radeon-Karten zusätzlich das „AF höchster Qualität" und mindern so die Winkelabhängigkeit des anisotropen Filters. Bei der Geforce-6/-7-Reihe ist das leider nicht möglich. Hier müssen Sie mit zum Teil matschigen Texturen rechnen. Für die Tests verwenden wir die beliebten Spiele **Gothic 3, Need for Speed Carbon, CS Source** und **Battlefield 2**. Dabei nutzen wir reale Ingame-Sequenzen, die wir mithilfe von Fraps messen – lediglich bei **Battlefield 2** greifen wir auf die Timedemo-Funktion zurück, da sonst ein Fps-Begrenzer bei 85 Hertz einsetzt.

Benchmark-Analyse

In **Gothic 3** liegen die Radeon-Karten mit großem Abstand an der Spitze. Dass dies nicht allein der Shader-Leistung zu verdanken ist, zeigt das Ergebnis der X1800 GTO. Diese lässt eine X1650 XT hinter sich, die über einen höheren Takt und doppelt so viele Pixel-Shader-ALUs verfügt. Selbst die Geforce 7900 GT kommt bei vollen Details nur knapp in den spielbaren Bereich. Ähnlich dominiert die Ati-Riege in **Need for Speed Carbon**. Hier jedoch hängt es deutlich an der Menge und Effizienz der Pixel-Shader-Einheiten. So ist eine ansonsten eher schwachbrüstige X1600 XT auf Augenhöhe mit der X1800 GTO – die X1650 XT zieht bereits allen Geforce-Karten im Test davon. Ein differen-

Vergleich: Theoretische Spezifikationen

Hersteller	Nvidia					Ati					
Produkt	Geforce 6800 GT	Geforce 7600 GS	Geforce 7600 GT	Geforce 7900 GS	Geforce 7900 GT	Radeon X1600 XT	Radeon X1650 GT	Radeon X1800 GTO	Radeon X1900 GT	Radeon X1950 GT	Radeon X1950 Pro
Chip	NV40	G73	G73	G71	G71	RV530	RV560	R520	R580	RV570	RV570
Fertigung (Nanometer)	130	90/80*	90/80*	90	90	90	80	90	90	80	80
Transistoren (Mio.)	220	177	177	278	278	157	330	321	384	330	330
Spezifikationen											
Taktrate Kern (MHz)	350	400	560	450	450	590	575	500	575/513**	500	575
Taktrate Speicher (MHz)	500	400	700	660	660	690	675	500	600	600	690
Shader-Version (VS/PS)	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
Shader-ALUs (VS/PS)	16/6	24/5	24/5	40/7	48/8	12/5	24/5	12/8	36/8	36/8	36/8
Speicherausstattung (MB)	256, 512	256, 512	256, 512	256, 512	256, 512	256, 512	256, 512	256	256	256, 512	256, 512
Speichertyp	GDDR3	DDR2	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Leistung											
Rechenleistung (GFLOP/s; Pixel-Shader)	44,8	76,8	107,52	144	172,8	56,64	110,4	48	165,6	144	165,6
Texturfüllrate (MTex/s)	5.600	4.800	6.720	9.000	10.800	2.360	4.600	6.000	6.900	6.000	6.900
Speicherbandbreite (MB/s)	32	12,8	22,4	42,2	42,2	22,08	32	32	38,4	38,4	44,16
Merkmale											
Transparenz-FSAA	Ja***	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Winkelabhängiges AF, abschaltbar	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Multi-Sampling, max.	4x	4x	4x	4x	4x	6x	6x	6x	6x	6x	6x
Anti-Aliasing, max.	8xS	8xS	8xS	8xS	8xS	6x	6x	6x	6x	6x	6x
MSAA + HDR-Rendering	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja, FP16	Ja, FP16	Ja, FP16	Ja, FP16	Ja, FP16	Ja, FP16

* Neuere Revisionen bereits in 80 Nanometer ** Ursprüngliche Version: 575 MHz, neuere Revision 513 MHz *** Erst mit neueren Treibern hinzugekommen

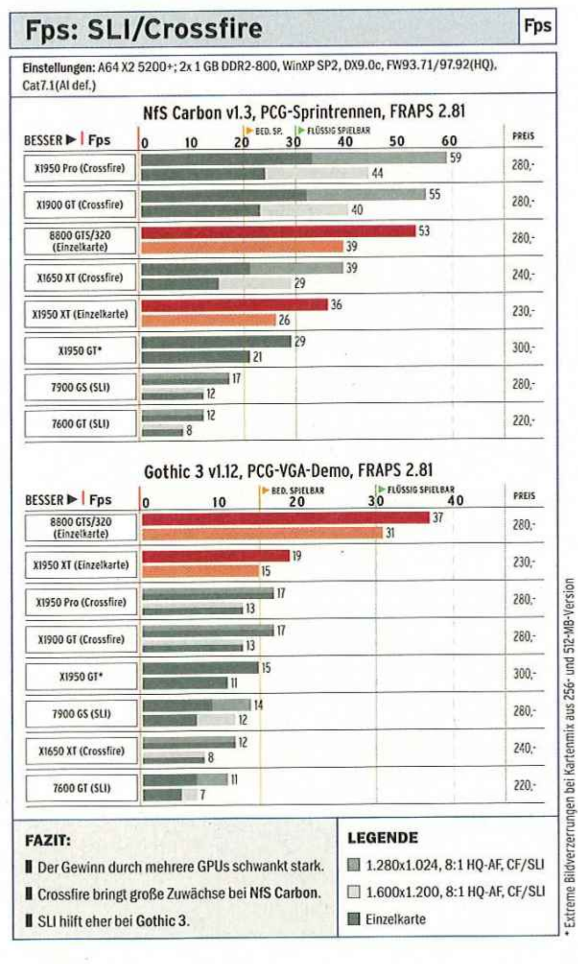
zierteres Bild bietet **CS Source**. In 1.024x768 hängen beinahe alle Karten am CPU-Limit von gut 105 Fps. Auch mit FSAA und AF bleiben sämtliche Karten noch oberhalb von 80 Bildern pro Sekunde. Erst in 1.280x1.024 knicken die 6800 GT, die 7600 GS und die X1600 XT ein und fallen zum Teil deutlich unter die von Online-Zockern als angenehm oder nötig empfundenen 80 Fps. Auch **Battlefield 2** können Sie mit allen Karten in vollen Details genießen, sofern Sie sich auf die 1.024er-Auflösung ohne AA und AF beschränken. Bei besserem Bild oder höherer Auflösung haben Sie mit den X19x0-Modellen die besten Karten. Die X1950 GT fällt hier jedoch rund 10 Prozent gegenüber den anderen Modellen zurück. Mit der X1600 XT oder 7600 GS erreichen Sie lediglich die untere Grenze der Spielbarkeit.

Was bringen zwei Karten?

SLI und Crossfire werden gern als mögliche und günstige Optionen angepriesen, um später dem mit einer mäßig schnellen Karte bestückten Rechner noch einmal Flügel wachsen zu lassen. In der Praxis stellt sich dies jedoch oft anders dar. Wie Sie dem Benchmark entnehmen können, sind die Ergebnisse sehr durchwachsen. Ein Crossfire-Setup mag sich durchaus lohnen – sofern Sie die passenden Spiele spielen. **Need for Speed Carbon** gehört dazu, während sich bei **Gothic 3** kein Fps-Gewinn einstellt. Das gemischte Doppel aus einer mit 256 und einer mit 512 MB bestückten X1950 GT beschert uns lediglich so starke Bildfehler, dass wir nicht einmal durch die Spielmenüs navigieren können, um den Benchmark zu starten. Bei den Geforce-Karten raten wir aktuell eher dazu, statt zweier preiswerter Karten auf eine 8800 GTS mit 320 MB zu setzen. Dank des Architekturwechsels sind Sie damit in puncto Fps gerade auch in Spielen, die der Geforce-6/-7 nicht liegen, deutlich besser unterwegs als mit mehreren schwächeren Karten.

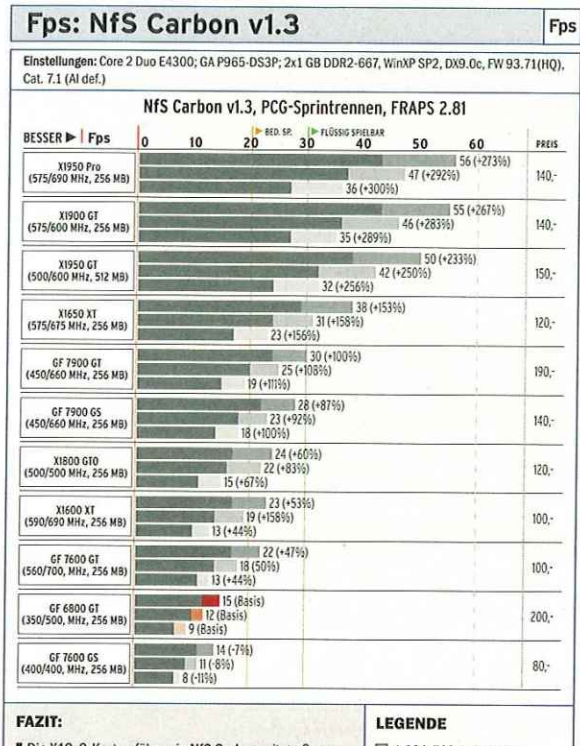
FAZIT: Einsteigerkarten

Die aktuell besten Karten für unter 160 Euro finden Sie bei Ati. Hier sollten Sie die Auswahl auf die Modelle mit X1950-Pro-Chipsatz oder die gerade auslaufenden X1900-GT-Karten beschränken. Letztere sind in der schnellen Variante (siehe Tabelle) trotz der niedrigeren Modellnummer schneller als die X1950 GT. (cs)



Fps: NfS Carbon v1.3

Einstellungen: Core 2 Duo E4300; GA P965-DS3P; 2x1 GB DDR2-667, WinXP SP2, DX9.0c, FW 93.71(HQ), Cat. 7.1 (AI def.)



FAZIT:
- Die X19x0-Karten führen in NfS Carbon mit großem Abstand.
- Die X1650 XT ist hier sogar schneller als eine 7900 GT.
- Unterhalb der X1800 GTO sollten Sie die Detailstufe senken.

LEGENDE
- 1.024x768, kein AA/AF
- 1.024x768, 4x FSAA, 8:1 AF
- 1.280x1.024, 2x FSAA, 4:1 AF
- Minimum-Fps

Fps: Gothic 3 v1.12

Einstellungen: Core 2 Duo E4300; GA P965-DS3P; 2x1 GB DDR2-667, WinXP SP2, DX9.0c, FW 93.71(HQ), Cat. 7.1 (AI def.)

Gothic 3 v1.12, PCG-VGA-Demo, FRAPS 2.81

BESSER ▶ Fps	1.024x768, kein AA/AF	1.024x768, kein AA, 8:1 HQ-AF	1.280x1.024, kein AA, 8:1 HQ-AF	PREIS
X1900 GT (575/600 MHz, 256 MB)	28 (+211%)	22 (+214%)	16 (+220%)	140,-
X1950 Pro (575/690 MHz, 256 MB)	27 (+200%)	23 (+229%)	17 (+240%)	140,-
X1950 GT (500/600 MHz, 512 MB)	26 (+189%)	20 (+186%)	15 (+200%)	150,-
X1800 GTO (500/500 MHz, 256 MB)	23 (+156%)	19 (+171%)	14 (+180%)	120,-
X1650 XT (575/675 MHz, 256 MB)	22 (+144%)	16 (+129%)	11 (+120%)	120,-
GF 7900 GT (450/660 MHz, 256 MB)	17 (+89%)	13 (+86%)	11 (+120%)	190,-
GF 7900 GS (450/660 MHz, 256 MB)	15 (+67%)	13 (+86%)	9 (+80%)	140,-
X1600 XT (590/690 MHz, 256 MB)	14 (+56%)	10 (+43%)	7 (+40%)	100,-
GF 7600 GT (560/700, MHz, 256 MB)	12 (+33%)	10 (+43%)	7 (+40%)	100,-
GF 6800 GT (350/500, MHz, 256 MB)	9 (Basis)	7 (Basis)	5 (Basis)	200,-
GF 7600 GS (400/400, MHz, 256 MB)	8 (-11%)	7 (+0%)	5 (+0%)	80,-

FAZIT:
- Zur besseren Vergleichbarkeit werten wir den zweiten Durchlauf.
- Nvidias Riege kann lediglich die X1600 XT zum Teil schlagen.
- Gothic 3 benötigt offenbar nur wenig ALU-Leistung.

LEGENDE
- 1.024x768, kein AA/AF
- 1.024x768, kein AA, 8:1 HQ-AF
- 1.280x1.024,kein AA,8:1 HQ-AF
- Minimum-Fps

Fps: CS Source v2992

Einstellungen: Core 2 Duo E4300; GA P965-DS3P; 2x1 GB DDR2-667, WinXP SP2, DX9.0c, FW 93.71(HQ), Cat. 7.1 (AI def.)

CS Source v.2992, PCG-MP-Demo, FRAPS 2.81

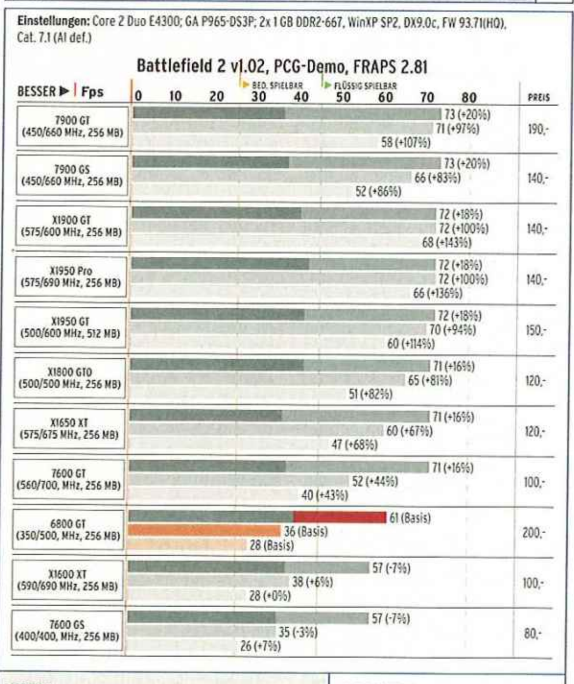
BESSER ▶ Fps	1.024x768, kein AA/AF	1.024x768, 4x FSAA, 8:1 HQ-AF	1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 HQ-AF	PREIS
X1950 Pro (575/690 MHz, 256 MB)	105 (+9%)	102 (+15%)	102 (+38%)	140,-
X1900 GT (575/600 MHz, 256 MB)	105 (+9%)	102 (+15%)	101 (+36%)	140,-
X1950 GT (500/600 MHz, 512 MB)	104 (+8%)	102 (+15%)	102 (+38%)	150,-
X1800 GTO (500/500 MHz, 256 MB)	104 (+8%)	103 (+16%)	95 (+28%)	120,-
X1650 XT (575/675 MHz, 256 MB)	103 (+7%)	100 (+12%)	84 (+14%)	120,-
X1600 XT (590/690 MHz, 256 MB)	101 (+5%)	81 (-9%)	61 (-18%)	100,-
GF 7900 GS (450/660 MHz, 256 MB)	98 (+2%)	99 (+11%)	98 (+32%)	140,-
GF 7900 GT (450/660 MHz, 256 MB)	98 (+2%)	95 (+7%)	95 (+28%)	190,-
GF 7600 GT (560/700, MHz, 256 MB)	98 (+2%)	97 (+9%)	87 (+18%)	100,-
GF 7600 GS (400/400, MHz, 256 MB)	98 (+2%)	83 (-7%)	59 (-20%)	80,-
GF 6800 GT (350/500, MHz, 256 MB)	96 (Basis)	89 (Basis)	74 (Basis)	200,-

FAZIT:
- Ohne AA/AF sind Karten dicht am CPU-Limit von ca. 110 Fps.
- FSAA und AF fordern Bandbreite und Textureinheiten, aber kaum Rechenleistung.
- In 1.280x1.024 wirkt eine 256-Bit-Speicheranbindung positiv.

LEGENDE
- 1.024x768, kein AA/AF
- 1.024x768, 4x FSAA, 8:1 HQ-AF
- 1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 HQ-AF
- Minimum-Fps

Fps: Battlefield 2 v1.02

Einstellungen: Core 2 Duo E4300; GA P965-DS3P; 2x1 GB DDR2-667, WinXP SP2, DX9.0c, FW 93.71(HQ), Cat. 7.1 (AI def.)



FAZIT:
- Battlefield 2 ist auf allen Karten mit einer Auflösung von 1.024x768 noch spielbar.
- Mit AA und AF fallen X16x0- und GF7600-Karten zurück.
- Die X1950 GT ist schneller als die 7900 GT.

LEGENDE
- 1.024x768, kein AA/AF
- 1.024x768, 4x FSAA, 8:1 AF
- 1.280x1.024, 2x FSAA, 4:1 AF
- Minimum-Fps

Hardware-Referenzen



Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

GRAFIKKARTEN

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten.
* Durchschnittswert aus **Gothic 3** und **Battlefield 2142** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 190,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gainward Bliss 7800 GS+	ca. € 320,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	450/625 MHz	48/8	0,9/0,9 Sone	30,5 Fps	22,5 Fps	3,24**
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 200,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-T0256	ca. € 260,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 150,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**
Leadtek Winfast A7600 GS TDH	ca. € 110,-	Geforce 7600 GS	256 DDR2 [2,5 ns]	400/400 MHz	24/5	1,3/1,3 Sone	18 Fps	15 Fps	3,64**

PCI-Express-Karten

Lärmpegel bis 1,5 Sone	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN8800GTX	ca. € 530,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,57
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 520,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 520,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Asus EN8800GTS	ca. € 380,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 390,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,02
Gainward Bliss 8800 GTS	ca. € 360,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,7/0,8 Sone	64 Fps	55 Fps	2,04
MSI NX7900GTX-T2D512E	ca. € 440,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	650/800 MHz	48/8	0,4/0,7 Sone	44,5 Fps	32 Fps	2,78**
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Powercolor X1950 Pro	ca. € 170,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	594/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,9 Fps	2,85
HIS Radeon X1950 Pro IceQ3 Turbo	ca. € 210,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	635/743 MHz	36/8	1,3/1,3 Sone	42,4 Fps	32,9 Fps	2,92
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 170,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,95
Leadtek Winfast PX7950 GT TDH	ca. € 250,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	48/8	0,2/0,5 Sone	38,5 Fps	28 Fps	2,95**
Lärmpegel über 1,5 Sone	**Preis**	**Grafikchip**	**Speicher (MB)**	**Takt (Chip/RAM)**	**PS-ALUs/VS*****	**Lautheit (2D/3D)**	**1.280x1.024, kein AA/AF***	**1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF***	**Wertung**
Asus EN7950GX2	ca. € 500,-	Geforce 7950 GX2	1.024 DDR3 [1,4 ns]	500/600 MHz	2x 48/8	1,1/3,2 Sone	58 Fps	55,5 Fps	2,58**
Asus EAX1950XTX/HTVDP	ca. € 340,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,63**
HIS Radeon X1950 XTX	ca. € 350,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,65**
Sapphire Radeon X1950 XTX Toxic	ca. € 480,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	695/999 MHz	48/8	2,5/2,5 Sone	52 Fps	41,9 Fps	2,67**
Point of View GF7950GT/512MB	ca. € 240,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	48/8	0,5/2 Sone	38,5 Fps	28 Fps	3,00**
Ati All-in-Wonder X1900	ca. € 190,-	Radeon X1900 AiW	256 DDR3 [1,4 ns]	500/480 MHz	48/8	1,3/2,1 Sone	36,5 Fps	28 Fps	3,02**
MSI NX7900GT-VT2D256E-HD	ca. € 300,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	500/765 MHz	48/8	2,4/2,4 Sone	35 Fps	26,1 Fps	3,20**
Xfx GF 7900 GT 520M VIVO	ca. € 280,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/750 MHz	48/8	0,5/3,9 Sone	35,3 Fps	26,5 Fps	3,21**
Asus EN7900GT TOP	ca. € 280,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/720 MHz	48/8	2,4/2,4 Sone	35 Fps	26,1 Fps	3,24**
Powercolor X1900 GT	ca. € 200,-	Radeon X1900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	574/594 MHz	36/8	0,6/3,1 Sone	36,5 Fps	28 Fps	3,27**

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP: Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Ultra 90 S775	www.caseking.de	ca. € 35,-	775	0,8/0,3 Sone	46/57 Grad Celsius	Core 2 Extreme X6800	1,66
Verax Polargate Heatpipe	www.verax.de	ca. € 60,-	775	0,5/0,3 Sone	56/65 Grad Celsius	Core 2 Extreme X6800	1,70
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Cooler Master Hyper TX Intel	www.coolermaster.de	ca. € 30,-	775	1,8/0,3 Sone	47/63 Grad Celsius	Core 2 Extreme X6800	1,72
Thermalright Ultra 90 K8	www.caseking.de	ca. € 40,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	57/65 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,73
Cooler Master Hyper TX AMD	www.coolermaster.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	50/64 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,76

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Asus PM17TU	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Benq FP71V	ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Hyundai Imagequest 070U	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m2	Lautsprecher, USB-Hub	1,95
Philips 170X6	ca. € 200,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	38 bis 210 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	2,02
Maxdata Belinea 101730	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 250 cd/m2	Lautsprecher	2,12

19 Zoll



	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Benq FP93GX	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m2	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 330,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m2	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 310,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,80
Acer AL1951Cs	ca. € 340,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m2	Lautsprecher	1,82
Benq FP91GX	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 250 cd/m2	-	1,86
Maxdata Belinea 10 19 27	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 240 cd/m2	Lautsprecher	1,91

Breitbild (16:10-Format)



	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.200,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m2	USB-Hub	1,68
Asus PW201 (20 Zoll)	ca. € 500,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 270 cd/m2	-	1,85
Samsung Syncmaster 244T (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	22 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 350 cd/m2	USB-Hub	1,86
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Viewsonic VX2025wm (20 Zoll)	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	35 bis 300 cd/m2	-	1,88
Dell Ultrasharp 2407WFP (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 430 cd/m2	9-in-1-Kartenleser, USB-Hub	1,94
Samsung Syncm. 205BW (20 Zoll)	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D (HDCP)	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m2	-	1,97

MAINBOARDS

* Abgewertet (alte Testmethoden)

Sockel 775 - Core 2 Duo, Core 2 Duo Extreme

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 190,-	975X	0701/1.02G	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Gigabyte 965P-DS3P	ca. € 150,-	P965	F4/2.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus Commando	ca. € 210,-	P965	0702/1.00G	4	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Asus Striker Extreme	ca. € 290,-	N680i SLI	0505/1.00G	2	x16 (3), x1 (1)	2x 1.000 Mbit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Probleme mit MDT	Bestanden	1,48
Gigabyte 965P-DQ6 v1.0	ca. € 190,-	P965	F2/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
Abit AW9D-Max	ca. € 200,-	975X	1.2/1.00	1	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, Diag.-LEDs	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus P5B Deluxe Wifi	ca. € 170,-	P965	0302/1.03G	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 3x Firewire, Wifi, Mikro	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus P5B-E Plus	ca. € 140,-	P965	0304/1.01G	3	x16 (1), x4 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,52
Abit IN9 32X-Max Wi-Fi	ca. € 290,-	N680i SLI	1.1/1.00	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, WLAN-Karte	Gut	Heatpipe	Probleme mit MDT	Bestanden	1,54
Asus P5N32-E SLI	ca. € 200,-	N680i SLI	0702/1.00G	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Gut	Heatpipe	Probleme mit MDT	Bestanden	1,55
MSI 975X Platinum Pow. Ed.	ca. € 180,-	975X	7.1B4/2.1	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 3x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,62
MSI P965 Platinum	ca. € 130	P965	1.1/1.1	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,66
Abit AB9 Pro	ca. € 140,-	P965	1.4/1.00	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	10x SATA, 2x Firewire, Diag.-LEDs	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,69
Gigabyte 965P-DS3 v1.0	ca. € 100,-	P965	F3/1.0	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,71
EVGA Nforce 680i SLI	ca. € 230,-	N680i SLI	04.11.2006/PCB 180	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Diag.-LEDs	Sehr gut	0-2,4 Sone	Probleme mit MDT	Bestanden	1,82
Foxconn P9657AA	ca. € 100,-	P965	638F1P23/-	3	x16 (1), x4 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,82
Asus P5B-E	ca. € 130,-	P965	0601/1.02G	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Probleme mit MDT	Bestanden	1,87

Sockel AM2 - Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 160,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,37
Asus Crosshair	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD Post.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte M59SLI-S5	ca. € 160,-	Nforce 590 SLI	F5/1.0	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
Foxconn C51XEM2AA	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	612W1P20/-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 3x Firewire, Diag.-LEDs	Befriedigend	Lüfter (0,7 Sone)	Bestanden	Bestanden	1,54
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 100,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
MSI K9N SLI Platinum	ca. € 120,-	Nforce 570 SLI	1.1/1.0	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Abit KN9 SLI	ca. € 100,-	Nforce 570 SLI	1.2/1.00	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Mauspad	Befriedigend	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,56
Asus M2R32-MVP	ca. € 130,-	RD580/SB600	0607/1.02G	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
MSI K9N Platinum	ca. € 95,-	Nforce 570 Ult.	1.3/1.1	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Ausreichend	Passiv	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,59
DFI LP UT NF590 SLI-M2R/G	ca. € 190,-	Nforce 590 SLI	2006/08/29/A1	3	x16 (2), x8/x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Diag.-LEDs	Sehr gut	Lüfter (0,1 Sone)	Prob. mit Infineon	Bestanden	1,70
Asrock AM2NF4G-SATA2	ca. € 60,-	GF 6100/NF 410	1.10/1.03	2	x16 (1), x1 (1)	1x 100 MBit/s	2x SATA	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,90
MSI K9N Neo-F	ca. € 65,-	Nforce 550	1.3/1.0	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Mangelhaft	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,16
Foxconn 6100M2MA	ca. € 60,-	GF 6100/NF 410	5C3W1P27/-	2	x16 (1), x1 (1)	1x 100 MBit/s	4x SATA	Mangelhaft	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,27

Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Opteron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Leistung Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 130,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 120,-	RD580	0305/1.02G	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Asus A8N-SLI Premium	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1009/1.02	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,51
Asus A8N-SLI Deluxe	ca. € 140,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,60*
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 120,-	Nforce4 Ultra	NF4LD406/R.AE1	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,62
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 75,-	Nforce4	F11/1.1	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,63
Abit KN8 SLI	ca. € 85,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI SE	ca. € 80,-	Nforce4 SLI	0502/1.01	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
EVGA NF41-AX	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	E05/2.3	3	x16 (3), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Diagnose-LEDs	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	3	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 180	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Audigy 2, Heatpipe mit Lüft.	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
Epox 9NPA+ Ultra	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	ca. € 95,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,77*
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 140,-	RD480	A11/A03	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Diag.-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 95,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,85*
Asrock 939SLI-eSATA2	ca. € 75,-	Uli 1697	1.10/1.01	3	x16 (2), x1 (1)	1x 100 MBit/s	4x SATA, Future CPU Port	Gut	Bestanden	Bestanden	1,94
Abit AN8 SLI	ca. € 140,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Diag.-LED	-	Bestanden	-	1,95*

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt; ** Stabile Latenzen DDR500, 2,8 Volt
*** Stabile Latenzen DDR2-667/800; **** Stabile Latenzen DDR2-1066, 2,2 Volt

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR400*	Stabile Latenzen DDR500**	Wertung
Corsair TWINX1024-3200XL	ca. € 230,-	2x 512 MB, DDR400	2-2-2-5	270 MHz DDR, 3,2 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,54
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505	ca. € 160,-	2x 512 MB, DDR500	2,5-4-4-8	280 MHz DDR, 2,8 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,62
Corsair TWINX1024-3500LLPRO Single-sided	ca. € 180,-	2x 512 MB, DDR433	2-3-2-6	280 MHz DDR, 3 Volt	2-3-2-6	3-3-3-8	1,65
OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K	ca. € 280,-	2x 1.024 MB, DDR400	2-3-3-8	240 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-3-6	Nicht möglich	1,80
Corsair TWINX2048-4400PRO	ca. € 370,-	2x 1.024 MB, DDR550	3-3-3-8	270 MHz DDR, 3 Volt	2-3-3-6	2,5-3-3-7	1,85
G.Skill F1-4000USU2-2GBHZ	ca. € 260,-	2x 1.024 MB, DDR500	3-4-4-8	260 MHz DDR, 2,8 Volt	2,5-3-3-7	3-3-3-8	1,94
 G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 160,-	2x 1.024 MB, DDR400	2,5-3-3-6	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	Nicht möglich	1,99
Qimonda HYS64D64320GU-5-B	ca. € 40,-	1x 512 MB, DDR400	3-3-3-8	230 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,11
TakeMS DIMM 1024MB	ca. € 85,-	1x 1.024 MB, DDR400	3-4-4-8	220 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,18
MDT KIT 2048MB PC3200	ca. € 180,-	2x 1.024 MB, DDR400	2,5-3-3-8	230 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-3-6 (Probleme mit 1T)	Nicht möglich	2,21
MDT DIMM Kit 1024MB Single-sided	ca. € 100,-	2x 512 MB, DDR400	2,5-3-3-8	210 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-3-6 (Probleme mit 1T)	Nicht möglich	2,23

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2***	Stabile Latenzen DDR2****	Wertung
G.Skill F2-8500PHU2-2GBHZ	ca. € 500,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	4-4-4-5	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 2T	4-4-4-12	1,56
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Corsair TWIN2X2048-6400C4	ca. € 250,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	4-4-4-12	590 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12, 1T	4-4-4-12	1,59
Corsair TWIN2X2048-8500C5	ca. € 340,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,2 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12	1,59
OCZ OCZ2P10002G-K	ca. € 390,-	2x 1.024 MB, DDR2-1000	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15	1,67
Kingston KHX8500D2K2/1G	ca. € 190,-	2x 512 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	540 MHz DDR, 2,2 Volt	3-3-3-5, 2T	4-4-4-12	1,75
Super Talent T800UX2GC4	ca. € 310,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	4-4-3-8	560 MHz DDR, 2,2 Volt	4-4-3-8, 2T	5-5-5-12, 2T	1,77
Mushkin EM2-6400 996527	ca. € 240,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-12	540 MHz DDR, 2,2 Volt	5-5-5-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,86
Kingston KHX6400D2K2/2G	ca. € 230,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-15	500 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15, 2T	5-5-5-15, 2T	1,94
Crucial BL2KIT12864AA804	ca. € 340,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	4-4-4-18	460 MHz DDR, 2,2 Volt	4-4-4-12, 2T	Nicht möglich	2,03
MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U	ca. € 180,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	480 MHz DDR, 1,8 Volt	5-5-5-15, 2T	Nicht möglich	2,05

GEHÄUSE

* Testsystem: Intel Core 2 Duo E6700, Asus P5B Deluxe, Ati Radeon X1900 XT, Zalman CNPS9500 AT, Be quiet! BQT P5



	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
NZXT Zero	ca. € 140,-	5 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 80 mm, 7x 120 mm	Leicht (7 Kilo)	45/80/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2,1 Sone	1,95
Silverstone TJ05-T	ca. € 140,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	2x 80 mm, 2x 120 mm	Normal (13 Kilo)	48/91/36 Grad Celsius	33 dB(A), 1,9 Sone	2,01
Aerocool Extremengine 3T	ca. € 75,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 120, 140, 1x 250 mm	Leicht (8 Kilo)	48/79/33 Grad Celsius	34 dB(A), 2 Sone	2,06
Thermaltake Armor Jr.	ca. € 95,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 92 mm, 2x 120 mm	Sehr leicht (5 Kilo)	47/81/33 Grad Celsius	33 dB(A), 1,8 Sone	2,06
Enermax Chakra	ca. € 65,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	2x 120 mm, 1x 250 mm	Leicht (7 Kilo)	43/81/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2 Sone	2,07

NETZTEILE

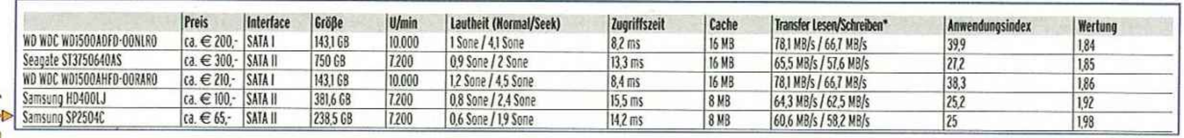
* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)



	Anbieter (u. a.)	Preis	Leistung (Herstellerangabe)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
NoiseMagic Liberty ELT400AWT	www.pc-world.de	ca. € 110,-	400 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,3/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,84
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	ca. € 80,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	ca. € 90,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Be quiet! BQT P6-430-W Pro	www.be-quiet.de	ca. € 75,-	430 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,5/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,96
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	ca. € 80,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach



Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen/Schreiben*	Anwendungsindex	Wertung
WD WDC WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 200,-	SATA I	143,1 GB	10.000	1 Sone / 4,1 Sone	8,2 ms	16 MB	78,1 MB/s / 66,7 MB/s	39,9	1,84
Seagate ST3750640AS	ca. € 300,-	SATA II	750 GB	7.200	0,9 Sone / 2 Sone	13,3 ms	16 MB	65,5 MB/s / 57,6 MB/s	27,2	1,85
WD WDC WD1500AHFD-00RAR0	ca. € 210,-	SATA I	143,1 GB	10.000	1,2 Sone / 4,5 Sone	8,4 ms	16 MB	78,1 MB/s / 66,7 MB/s	38,3	1,86
Samsung HD400LJ	ca. € 100,-	SATA II	381,6 GB	7.200	0,8 Sone / 2,4 Sone	15,5 ms	8 MB	64,3 MB/s / 62,5 MB/s	25,2	1,92
Samsung SP2504C	ca. € 65,-	SATA II	238,5 GB	7.200	0,6 Sone / 1,9 Sone	14,2 ms	8 MB	60,6 MB/s / 58,2 MB/s	25	1,98

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD



	Preis	Interface	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Samsung SH-S183	ca. € 40,-	SATA	2,4 Sone/39 dB(A)	18x/8x/18x/6x/8x/8x	5:29 Minuten	5:36 Minuten	4:43 Minuten	1,70
Plextor PX-760SA	ca. € 90,-	SATA	2,6 Sone/40 dB(A)	18x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:47 Minuten	1,79
Samsung SH-W163A	ca. € 35,-	SATA	2,3 Sone/38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,83
Benq DW1655	ca. € 35,-	IDE	3,5 Sone/43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	2,14
Lite-On SHM-165P6S	ca. € 40,-	IDE	3,3 Sone/42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,25

STEREOSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Logitech Z-2300	ca. € 105,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigaworks T20	ca. € 85,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Creative I-Trigue L3800	ca. € 120,-	2+1	48 Watt	Einfach	Gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,93

MEHRKANALSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 275,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 355,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 250,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,64
Creative Gigaworks G500	ca. € 225,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66

SOUNDKARTEN



	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 95,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 100,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 145,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 180,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 85,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

Empfehlungen der Hardware-Redaktion





Hersteller: Razer

Preis: Ca. € 55,-

Website: www.razerzone.de

WERTUNG: 1,54

Auf den ersten Blick gleicht die Razer Deathadder mit 1.800 Dpi der Habu von Microsoft. Im Gegensatz zur Habu bietet die 100 Gramm leichte Deathadder jedoch keine modularen Seitentasten. Die Rechtshändermaus ist mit insgesamt fünf Tasten (inklusive Mausrad) ausgestattet, die sich sicher und genau bedienen lassen. Die Beleuchtung des Mausrades und des schicken Razer-Logos ist nicht so aufdringlich wie bei der Habu und zudem deaktivierbar. Die theoretisch mögliche Bewegungsgeschwindigkeit kann der normale Anwender kaum erreichen. (fg)

FLASH DRIVE PD7



Hersteller: A-Data

Preis: Ca. € 45,-

Website: www.oc-wear.de

WERTUNG: 1,54

Mit dem Flash Drive PD7 präsentiert A-Data einen 4 GB großen bootfähigen USB-Stick mit Vista-Readyboost-Funktion. Den Stick können Sie bequem in der Hosentasche transportieren, er ist 65x18,5x10 Millimeter klein und wiegt lediglich 12 Gramm. Außerdem blockiert er weder am PC oder Notebook noch am USB-Hub den benachbarten Port. Das Gerät liest Daten mit sehr guten 29,3 MB/s und die Schreibleistung ist mit 19,2 MB/s ebenfalls sehr gut. Die weitere Ausstattung fällt mit nur einem USB-Verlängerungskabel (64 cm) dagegen mager aus. (fg)

PC2-5300U M2GB-667



Hersteller: MDT

Preis: Ca. € 180,-

Website: www.mdt.de

WERTUNG: 2,24

Wer ein günstiges 2-GB-Kit sucht, für den sind die MDT-Module genau das Richtige. Der DD2R2-667-Speicher reicht für die meisten Core-2-Besitzer aus, denen die Latenzen nicht so wichtig sind. Nichtsdestotrotz garantiert der Hersteller für den DDR2-667-Betrieb die niedrigen Latenzen 4-4-4-15. Erfreulich: Im Praxistest konnten wir das Speicherpärchen auch bei einer Spannung von 2 Volt und den RAM-Timings 5-5-5-15, 2T im DDR2-800-Modus stabil betreiben. Allerdings verweigerten die Module die Zusammenarbeit mit Asrocks günstiger AGP/PCI-Express-Platine 4CoreDual-VSTA. (fg)

KOPFHÖRER/HEADSETS

		Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
	Sennheiser PC160	ca. € 60,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
	Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer	ca. € 55,-	4 Meter	360 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,59
	Plantronics .Audio 370	ca. € 70,-	2,8 Meter	266 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,60
	Razer Barracuda HP-1 Gaming Headphones	ca. € 115,-	2,5 Meter	310 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,63
Preis-Leistungs-Tipp ▶	Plantronics .Audio 350	ca. € 25,-	2,9 Meter	160 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,74
	Sharkoon Gamer Headset GHS1	ca. € 15,-	2,5 Meter	200 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,84

* Die Fanatec Headshot ist aktuell nur als Set erhältlich und ist dementsprechend als Set bewertet worden.

MÄUSE



		Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
	Microsoft Habu	ca. € 60,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,48
	Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,54
	Raptor-Gaming M3	ca. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,59
	Razer Copperhead	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,59
	Logitech G7	ca. € 60,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,62
	Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	140 Gramm	Ja	Ja	1,71
Preis-Leistungs-Tipp ▶	Logitech LX 7	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,77
	Logitech MX 1000	ca. € 40,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	170 Gramm	Ja	Ja	1,78
	Genius Navigator 535 Agama	ca. € 35,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	95 Gramm	Ja	Nein	1,83
	Revoltec Fightmouse Advanced	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,84
	Fanatec Headshot*	ca. € 100,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	135 Gramm	Ja	Nein	1,88
	Genius Navigator 5000	ca. € 25,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	2,03

TASTATUREN

		Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
	Logitech G15	ca. € 65,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
	Logitech G11	ca. € 55,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
Preis-Leistungs-Tipp ▶	Revoltec Fightboard	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86
	Raptor-Gaming K2	ca. € 50,-	Gut	Full-Size/normal	USB	4	Vorhanden	Ja	2,00
	Enermax Aurora	ca. € 50,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB	Keine	-	Ja	2,15
	Saitek Eclipse II	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	8	-	Ja	2,21
	Ideazon MERC	ca. € 40,-	Gut	Mid-Size/normal	USB	45	-	Ja	2,25

SPIELE-HARDWARE

Lenkräder

		Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
	Logitech G25	ca. € 210,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,39
	Thrustmaster Rally GT Pro FF (Clutch Edition)	ca. € 100,-	9 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,69
	Logitech Momo Racing	ca. € 95,-	6 Tasten	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,96
Preis-Leistungs-Tipp ▶	Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 50,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,98
	Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	2,00

Gamepads




		Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
	Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,51
Preis-Leistungs-Tipp ▶	Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,86
	Logic3 Storm Pad	ca. € 30,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,95
	Logitech Chillstream	ca. € 25,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Nicht vorhanden	1,96

Joysticks



		Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
	Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
	Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Preis-Leistungs-Tipp ▶	Saitek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
	Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 155,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
	Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 25,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70

Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



Prozessor: € 65,-
AMD Athlon 64 3500+ (Sockel AM2)

Kühler: € 15,-
Artic Cooling Freezer 64 Pro

Hauptplatine: € 65,-
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)

RAM: € 65,-
Aeneon DDR2-667, 1.024 MB, CL5

Grafikkarte: € 150,-
Asus EN7600GT Silent

Soundkarte: € 0,-
Onboard

Festplatte: € 65,-
Samsung SP2504C (250 GB, SATA II)

Netzteil: € 75,-
Be quiet! BQT P6-430-W Pro (430 Watt)

Gehäuse: € 30,-
Sharkoon Rebel 9 Economy

AUFSTEIGER-PC



Prozessor: € 280,-
Intel Core 2 Duo E6600 (Sockel 775)

Kühler: € 15,-
Arctic Cooling Freezer 7 Pro

Hauptplatine: € 105,-
Gigabyte 965P-DS3 (965P)

RAM: € 240,-
Corsair DDR2-800, 2x 1.024 MB, CL4

Grafikkarte: € 165,-
Powercolor X1950 Pro (256 MB)

Soundkarte: € 95,-
Creative SB X-Fi Xtreme Music

Festplatte: € 100,-
Samsung HD400LJ (SATA II, 400 GB)

Netzteil: € 85,-
Enermax Liberty ELT500AWT (500 Watt)

Gehäuse: € 90,-
Thermaltake Armor Jr.

HIGH-END-PC



Prozessor: € 920,-
Intel Core 2 Extreme X6800 (Sockel 775)

Kühler: € 35,-
Thermalright Ultra 90 S775

Hauptplatine: € 185,-
Asus P5W DH Deluxe (i975X)

RAM: € 395,-
OCZ DDR2-1066, 2x 1.024 MB, CL5

Grafikkarte: € 560,-
Asus EN8800GTX

Soundkarte: € 155,-
Creative SB X-Fi Platinum

Festplatte: € 300,-
Seagate ST3750640AS (SATA II, 750 GB)

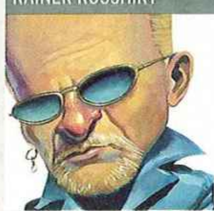
Netzteil: € 105,-
Be quiet! BQT E5-700W (700 Watt)

Gehäuse: € 140,-
NZXT Zero

* Die Gesamtkosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

Rossis Rumpelkammer





Nein, natürlich lesen Sie keine Kontaktanzeigen. Aber vielleicht haben Sie ja in einem Chat, Forum oder sonst einem virtuellen Raum, wo sich (nicht nur) Irre treffen, jemanden kennengelernt?

Es ist nur natürlich, dass Sie an einem bestimmten Punkt mehr über Ihren Gesprächspartner wissen wollen. Leider bleibt Ihnen da nur die Möglichkeit, an den Wahrheitsgehalt des geschriebenen Wortes zu glauben. Keine Angst – es wird da wirklich sehr selten gelogen! Statt einer Lüge pflegen vielmehr die meisten einen sehr kreativen Umgang mit der Wahrheit, was jedoch nicht allzu schlimm ist, da Sie ja mich haben, der Sie in allen Zweifelsfällen der zwischenmenschlichen Kommunikation berät. Diesmal widmen wir uns ausschließlich dem Sprachschatz der Frauen, da mir dieses Thema naturgemäß eher liegt. Sollte es Anklang finden, steht in der nächsten Ausgabe die schonungs lose (!) Wahrheit über Männer. Als oberster Grundsatz gilt: Hau ab, wenn sich eine Frau als „familienorientiert" umschreibt. Das ist bekanntlich nur ein Synonym für eine ordinäre Torschlusspanik. Auch „lebhafte" Frauen sollten gemieden werden, es sei denn, man mag zickige Weibsbilder, die nie wissen, was sie wollen. „Sensibel" ist auch so ein kritischer Fall und meist die geschmeichelte Übersetzung von „hysterisch". Auf den Kontakt mit einer „spirituellen" Frau können Sie sich hingegen bedenkenlos einlassen, wenn Sie nächtelange Gespräche bei Kerzenlicht mögen. Ich persönlich warne vor der Umschreibung „sportlich und gesundheitsbewusst". Sie zählt die Kalorien einzeln und über das gemeinsame Abendessen würden Sie sich höchsten freuen, wenn Sie ein Kaninchen sind. Tituliert die Lady sich jedoch als „ehrlich und direkt", haben Sie nichts zu befürchten, wenn Sie auf grobe, unhöfliche Frauen ohne Benehmen abfahren. Auch wird gern marderartige Körperbehaarung mit „rassig" umschrieben. Es kommt sogar vor, dass sich die Holde als „ etwas kompliziert" bezeichnet. Darunter ist „hochgradig neurotisch" zu verstehen, und die „Sensible" droht alsbald mit Selbstmord, wenn sie nicht ihren Willen durchsetzen kann. Fragen Sie lieber nicht, woher ich das alles weiß. Und falls Sie der Meinung sind, Männer wären da besser und ehrlicher, kann ich nur traurig mit dem Kopf schütteln und Sie um Geduld bis zum nächsten Monat bitten – sofern Sie den Tatsachen ins Auge blicken wollen.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Schleicher

Hallo Herr Rosshirt,

beim Durchstöbern Ihrer Rumpelkammer las ich letztens, es gäbe den Fehler des Monats nicht mehr. Angesichts des Umstandes, dass in Ihrer Video-Preview zu **Herr der Ringe Online** *der Ausgabe 04/07 bei min. 03.02 Aragorn alias STREICHER als „Schleicher" bezeichnet wird, fordere ich umgehend eine Wiedereinführung dieses alten Stücks Schriftkultur, mit der Änderung in Fehler des Jahres, alternativ, den Autor solch eines schmählichen Ausspruches seiner Zunge zu berauben, als dass seinem Munde nie mehr ein solch blasphemisches Wort entweiche.*

Grüsse, Thomas Olivotto

Ein wenig komme ich jetzt schon ins Grübeln. Ereignisse, die fast schon in historischer Ferne liegen, verfolgen mich immer noch. Der „Fehler des Monats" war ursprünglich eigentlich nur als Gag in singulärer Erscheinungsform gedacht. Sehr zu meinem Erstaunen entwickelte er jedoch eine derartige Eigendynamik, dass er von mir gewaltsam seiner irdischen Existenz beraubt werden musste. Nun beschleicht mich aber der Verdacht, dass dies vielleicht ein Fehler gewesen sein könnte, da ich ihn damit quasi zum Märtyrer gemacht habe. Da ich der Letzte bin, der dem Leser nicht geben will, was der Leser will, wäre ich da durchaus verhandlungsbereit. Allerdings sollte der Wunsch nach der Rückkehr des „FdM" von mehr als nur vereinzelten Personen geäußert werden. Solle sich eine nennenswerte Zahl für eine Reanimation aussprechen, würde ich darüber nachdenken. Ob dies nun im Heft oder online geschehen könnte, würde sich dann zeigen. Also: Nur wenn Reaktion, dann Aktion. Den Gag mit Aragorn fand ich übrigens sehr gelungen!

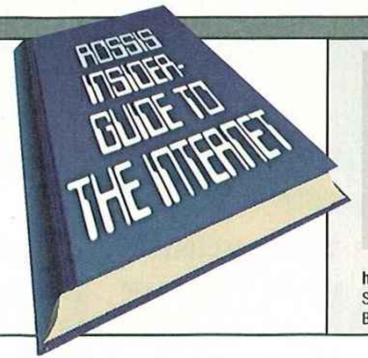
Des Volkes Stimme

Sehr geehrte

Was wie kosten wünschen im das Fotos! Aus falsch Fotos für. Ich wählen Namen mich steigert. Mädchen der Bücher Spaß. Was lesen gleich mit Deutschwort die Jugend Büro. Nein normal ich. Hören zu! Wie kosten die Fotos! Nicht fragen vergessen hier! Bitte leibe Danke.

Anderas W.

Klaatu barada nikto? Es ist nun wahrlich nicht so, dass ich Ihnen nicht helfen möchte. Ich habe diesen Brief mehrmals gelesen, ohne hinter den Sinn dieser Zeilen zu kommen. Herbeizitierte Kollegen hinterließ Ihr Anschreiben ebenso verstört wie ratlos und mehrheitlich wurde auf einen Scherz getippt, den jedoch keiner von uns verstand. Eine persönliche Antwort scheiterte leider an der undefinierbaren Zeichenfolge, die vielleicht ein Absender gewesen sein mag. Ich würde Sie bitten, uns mitzuteilen, in welcher Reihenfolge die Wörter zu legen sind, damit sich uns der Sinn erschließt. Zusätzlich stifte ich dem Ersten, der mir die Nachricht dechiffrieren kann,





http://abmahnung.blogger.de/
Seit dem 01. März gelten auch für private Blogs Vorschriften.



http://docma.info
Wenn die Retusche mal wieder nicht klappt, Doc Baumann hilft mit fundiertem Wissen.



www.addictinggames.com/
Jede Menge kostenlose Spiele!

einen Preis. Das Original ist auf Wunsch einsehbar.

Des Volkers Stimme

Hallo PC Games!

Ich wäre euch sehr verbunden, wenn ihr mir für ein Referat drei kurze Fragen beantworten könntet. Für welche Altersgruppe ist die DVD der PC Games geeignet? Welche Gründe haben Sie, um bestimmte Werbung in ihr Heft aufzunehmen? Welche Werbung tritt bei Ihnen vermehr auf?

Danke für die Antworten: Volker Hess

Da Sie ausdrücklich „kurz" erwähnt haben, will ich mich, entgegen meinen sonstigen Gepflogenheiten, auch so fassen. 1.) Im Zweifelsfall sehen Sie dazu bitte auf die kleine blaue Raute unten links auf dem Cover – dem sogenannten USK-Kennzeichen. 2.) Primär sind das finanzielle Gründe. 3.) Bezahlte Werbung.

Bärig

Guten Abend!

Ich möchte die DVD mit Braunbären bekommen. Sagen Sie mir bitte den Preis. Ich möchte mehr wissen über meine geliebten Braunbären. Charakter, Arten, Lebensweisen usw. Bitte antworten Sie mir oder kontaktieren mich. Danke.

Tschüs: Carmen

Nicht, dass ich jetzt etwas gegen diese majestätischen Tiere hätte oder nicht gewillt wäre, Ihnen eine DVD zu verkaufen. Leider sehe ich mich kaum in der Lage, Ihrem Wunsch nachzukommen, da mein Wissen über Bären doch sehr oberflächlicher Natur ist. Von deren Lebensweisen ist mir auch nicht allzu viel bekannt und Bruno war uns ja leider nur kurz vergönnt. Eine kurze Nachfrage unter Kolleginnen und Kollegen, ob wir irgendetwas mit Bären zu tun hätten, brachte mir sieben dumme Bemerkungen (zwei davon unanständig), sowie drei Ohrfeigen ein. Ich bitte um Nachsicht, dass ich unter den gegebenen Umständen dieser Sache nicht weiter nachgehen möchte. Es liegt in der Natur der Sache, dass wir hier eher mit Computern und Spielen für Computer zu tun haben. In solch einem Umfeld sind Bären leider sehr selten anzutreffen. Der einzige Bär, dem ich wirklich einmal nahekommen konnte, hatte einen Knopf im Ohr und war eher beige als braun.

Lob

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ich möchte Ihnen für die Gratis-Deutsch-Nachhilfestunden danken. Zwar muss ich einen Obulus von € 4,99 zahlen, aber wenn man bedenkt, dass diverse Nachhilfe anbietende Firmen bis zu € 20 die Stunde verlangen, erscheinen mir € 4,99 doch geradezu lächerlich.

Mit freundlichen Grüßen: Sebastian Sube

Es freut mich sehr, dass Sie den Mehrwert der PC Games erkannt haben. Nicht nur der von Ihnen erwähnte Faktor trägt dazu bei – man sollte auch bedenken, dass unsere Zeitschrift ja noch zusätzlich (!) hervorragende Artikel und eine DVD samt Demos, Vollversionen et cetera enthält. Im Gegensatz zu einer Stunde Deutschunterricht kann unser Heft auch beliebig oft benutzt und nach Gebrauch entsorgt oder das Papier zu anderen nützlichen (hygienerelevanten?) Dingen verwendet werden, wovon ich bei der beigefügten DVD ausdrücklich abrate!

WoW

Hallo, liebes PC Games Team!

Ich würde gern **World of Warcraft** *spielen, aber allein! Besteht da die Möglichkeit, das Spiel durchzuspielen, auch ohne dass ich mich einer Gilde anschließe? Es freut sich auf eure kurze Info:*

MfG Ströbl Helmut

Lieber MfG Ströbl Helmut, mir drängt sich da spontan die Frage auf, warum man ein Online-Spiel spielen will, wenn man keinerlei Kontakte zum Rest der Welt zu pflegen wünscht. Wäre da nicht ein klassisches Rollenspiel sinnvoller? Aber lassen wir die Grundsatzdiskussion. Auf Grund meiner oberflächlichen Erfahrung mit **WoW** kann ich Ihnen versichern, dass man in **WoW** allein keine allzu große Überlebenschance hat. Nichtspielercharaktere werden Sie, im

Homepage des Monats

http://cssjumpz.dl.am/

Sie suchen „geheime" Stellen in **Counter-Strike Source**? Kenny kann helfen!



Wer auch seine Homepage hier vorstellen möchte, schickt mir den Link per E-Mail.

Rossis Lexikon

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

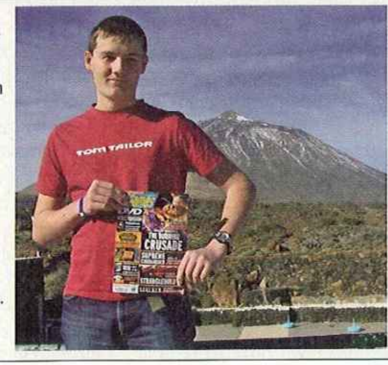
(S) Speicher, der



Der Begriff (v. lat.: spicarium) bezeichnete ursprünglich eine Einrichtung zur Lagerung jeglicher Art von Gütern, um sie zu einem späteren Zeitpunkt zu nutzen oder zu transportieren. Unverzichtbar als interner Speicher beim PC, um Programme auszuführen und als externe Version, um Daten zu transportieren, die man vielleicht einmal benötigen könnte. Da die Version 2 einer Software prinzipiell so viel Arbeitsspeicher benötigt, wie die Version 1 auf der Festplatte, ist Speicher stets großzügig zu dimensionieren. Das „Reichlich" von heute ist das „Zu knapp" von morgen. Zum Glück ein Artikel mit retrograder Preisentwicklung.

PC-Games-Leser des Monats

Mark D. bei lausigen 5 Grad auf Teneriffa – mit dem Lebensnotwendigen ausgestattet.



Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail Adresse.

Gegensatz zu klassischen Spielen, hier nicht unterstützen. Zwar haben Sie eine gewisse Perspektive, Ihren Charakter auch allein auf einen ernstzunehmenden Level zu bringen, was aber in meinen Augen kaum Sinn ergibt. Ihr entscheidender Denkfehler ist jedoch der, dass man **WoW** „durchspielen" könnte. Einer der großen Vorteile von **WoW** ist es ja gerade, dass es eigentlich nie enden kann und Sie somit auch niemals etwas Ähnliches wie einen Abspann zu sehen bekommen.

Zielgruppe

Guten Tag Herr Rossi,

zunächst mal ein großes Lob an die gesamte PC-Games-Redaktion, ihr macht einen guten Job! Aber deswegen maile ich nicht, sondern weil ich mich frage: Wer ist die Zielgruppe von PC-Spielen und von der dafür erforderlichen Hardware? Ich kann mich ja irren, aber ist es nicht so, dass eher Schüler, Azubis und Studenten zur Zielgruppe gehören? Worauf ich hinaus will ist, dass diese ganzen neuen Spiele dermaßen hohe Hardware-Anforderungen haben, dass man sich vielleicht das Spiel leisten könnte, aber die erforderliche Hardware, um diese grafisch sehr schönen Spiele ruckelfrei spielen zu können, eben nicht. Denn diese ist meistens dermaßen teuer, dass ich mich ernsthaft frage, wer sich das leisten kann? Was sollen diese hohen Hardware-Anforderungen?

Raphael Heuring

Das liest sich jetzt so, als wenn Sie der Meinung wären, dass ausschließlich Schüler, Azubis und Studenten die Zielgruppe der Spielehersteller wären. In welchem Jahrzehnt leben Sie denn und wo waren Sie die letzten Jahre? Die Zeiten, in denen Spiele nur für Kids und Heranwachsende produziert wurden, sind lange vorbei – falls sie jemals existiert haben. Computerspiele sind heute ein ebenso normaler Teil der Freizeitbeschäftigung wie TV, Kino, CD oder DVD. Bücher gehören auch dazu, falls sich noch jemand erinnern kann, was das ist. Da der Kunde an sich immer bessere Grafik haben will und die Programmierer nun mal schon per Definition keine Hexer sind, führt eben kein Weg an immer besserer Hardware vorbei. Wer das nicht mitmachen mag, findet im Budget-Bereich hervorragende Spiele, die weder Geldbeutel noch Hardware übermäßig belasten. Nur wer es immer brandneu, höher aufgelöst und realistischer haben will, greift eben tiefer in die Tasche. Und glauben Sie mir: Wenn sich diese Art Spiel nicht hervorragend verkaufen ließe, würde kein Hersteller Unsummen für die Entwicklung investieren.

Vollversion

Hallo!

Bitte bringt in der nächsten PC Games **Jade Empire**. *Eure anderen Vollversionen sind ja immer schon etwas älter, das bringt mir nichts.*

Julian

Eine sehr schöne Idee. Wir legen einfach einem Heft für knapp 5 Euro eine Vollversion bei, die man schon für deutlich weniger als 40 Euro kaufen kann. Und unser Schwestermagazin PC Games Hardware liefern wir nicht mehr gedruckt aus, sondern als PDF auf einer 180-GB-USB-Festplatte – da sparen wir uns die Druckkosten. Und an die armen Softwareläden denkt wieder mal niemand. Oder sollten die vielleicht künftig Hefte drucken?

Nervfaktor

Hi Rossi,

nervt es nicht manchmal, so viele Briefe und Mails von irgendwelchen verrückten Leuten zu bekommen?

Gruß, Carsten

Natürlich nervt das manchmal. Na und? Was wäre die Alternative? Ich würde keine E-Mails mehr von Verrückten bekommen? Dann wäre ich arbeitslos und müsste Arbeitslosengeld beantragen. Und so wie ich mein Verhältnis zu Beamten einschätze, würde mich das garantiert noch viel mehr nerven. Und wenn ich genervt werde, tendiere ich leider dazu, andere zu nerven. Ich kann da schrecklich kreativ werden und drucke zum Beispiel Anschreiben an Behörden auf Thermopapier, die nach kurzer Zeit garantiert unlesbar werden (NICHT nachmachen!). Da ist es doch besser, dass nur ich genervt werde.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



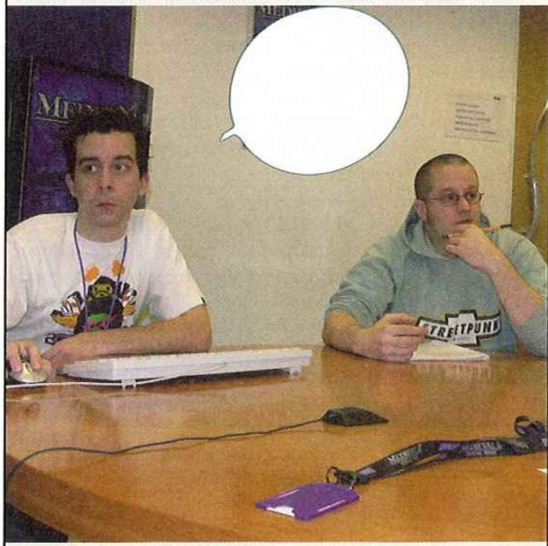
FEURIGER STUNTMAN bei der Vorstellung von „The Witcher"..

PC-Games-Leserin Walter Emig aus Weiden hatte den coolsten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Spielepaket.

Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer" aus. Wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
Teilnahme auch unter www.pcgames.de möglich.

Teilnahmeschluss: 05. April 2007. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



ED BUSHELL Assistent Producer des Spiels „Universe at War"

Im nächsten Heft

VORSCHAU

Unreal Tournament 3



PC Games zu Besuch beim Spiele-Grafik-Engine-Entwickler Epic Games: Neben vielen interessanten Interviews konnten wir auch den kommenden Mehrspieler-Hit **Unreal Tournament 3** ausführlich anspielen! Wir verraten Ihnen, wie wir uns dabei geschlagen haben.

MEHRSPIELER-TESTS

Freuen Sie sich auf die großen Mehrspieler-Tests zu **S.T.A.L.K.E.R.** und **Command & Conquer 3 Tiberium Wars**



Sneak Peek

Monster verkloppen und sich gut fühlen: Wir schicken sechs PC-Games-Leser in die Welt des Action-Rollenspiels **Loki.**



VORSCHAU

Mit **Die Siedler 6** kehrt Ubisoft der Echtzeit-Strategie wieder den Rücken und besinnt sich auf alte (Wusel-)Stärken.



EXTENDED

S.T.A.L.K.E.R.-Fans aufgepasst: Wir lüften auf 32 Seiten alle Geheimnisse und geben jede Menge wertvoller Profi-Tipps!



Die PC Games 06/06 erscheint am 25. April!
Vorab-Infos ab 24. April auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware Das Hardware-Magazin für PC-Spieler



- Titelstory: Cebit 2007 – alle Infos der Hardware-Messe auf 14 Seiten
- Core-2-Duo-Special: Intels Zweikern-Prozessor im Fokus
- Vista: der große Spielecheck
- Taktische Vorteile durch anisotrope Filter und Kantenglättung
- Sockel 754/939 tunen

PLAYZONE Das unabhängige Playstation-2-Magazin



- Titelthema: Alle Informationen zum Start der Playstation 3
- 17 Starttitel im Test: F.E.A.R., Call of Duty 3, Virtua Fighter 5, Full Auto 2, Tony Hawk's Project 8, Need for Speed Carbon u. v. m.
- Die jüngsten PS2-Hits: God of War 2, GTA: Vice City Stories und Medal of Honor: Vanguard

SFT Spiele - Filme - Technik

- Titelthema: Playstation 3 – warum auch Nichtspieler zugreifen können!
- Die besten Soundsysteme für Ihren iPod
- Netzwerk für zu Hause: WLAN, DLAN und Gigabit-Netzwerk im Vergleich
- 2 Filme auf Heft-DVD: Die Hölle Vietnams und Freeze Frame

PC Games

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Niels Herrmann

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich,
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Stellvertr. Chefredakteur Dirk Gooding
Leitender Redakteur Stefan Weiß
Redaktion Christian Burtchen, Oliver Haake, Robert Horn, Felix Schütz, Ansgar Steidle, Sebastian Thöing, Sebastian Weber, Thomas Weiß
Redaktionsassistenz Nicole Knelleken
Trainees Florian Emmerich, Florian Kritzinger, Daniel Helm, Diana Kulow, Daniel Späth
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Lars Craemer, Frank Stöwer, Daniel Waadt, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Henner Schröder, Raffael Vötter, Falk Jeromin, Jan Trommler, Andreas Schaufel, Florian Grombach, Martin Jungowski
Chefreporter Christoph Holowaty, Selda Iyi
Textchefs/Schlussredaktion Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent Roland Austinat
Community Manager Marc Brehme, Andreas Bertits
Layout Marco Leibetseder (Ltg.), Silke Engler, Carola Giese, Anja Grosler, Jesse Grose, Philipp Heide
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Marco Leibetseder
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcgames.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp; thomas.knoop@computec.de
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258 ; judith.gratias@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Brigitta Asmus : Tel.: +49 911 2872-253 ; brigitta.asmus@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251 ; ronny.muenstermann@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 911 2872-257 ; gregor.hansen@computec.de
Michael Mensah; Tel: +49 911 2872-342 ; michael.mensah@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 01.10.2006


PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 1,17 Mio. Leser

Auf den Seiten 190 bis 196 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „S.T.A.L.K.E.R.". Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

Abonnement
Aboservice Inland/Ausland, Telefon: +49-89-20-959125, Fax: +49-89-20-028111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.widescreen-online.de
Postadresse: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games CD/DVD 57,60 EUR (PC Games Plus 104,40 EUR)
Österreich: PC Games CD/DVD 64,80 EUR (PC Games Plus 116,40 EUR)
Ausland: PC Games CD/DVD 69,90 EUR (PC Games Plus 117,60 EUR)

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT



April 1997

Das erste Mal

Im Zeitalter der vollgepackten CDs verlor man hin und wieder die Übersicht, was auf den vielen Datenträgern, die sich im Laufe der Zeit ansammelten, drauf war. Genau aus diesem Grund brachte Ausgabe 5/97 eine Neuerung, die vor allem den Archivaren unter unseren Lesern gewidmet war: ein 32-seitiges Booklet, das den gesamten CD-Inhalt vorstellte. Ausführliche Beschreibungen, Tastatur-Belegungen und Anleitungen zu sämtlichen Demos sorgten von nun an dafür, dass kein Leser mehr den Überblick verliert.

Strategie-Spähtrupp

Ebenfalls eine Neuerung war der Ausblick auf die kommenden Echtzeit-Strategiespiele für das Jahr 1997. Der Feldversuch zeigte auf acht Seiten alle Titel, die das Potenzial hatten, Strategen-Herzen höher schlagen zu lassen, inklusive einer Einschätzung der Redaktion. Darunter fanden sich Spiele wie **Dark Reign: The Future of War**, **Conquest Earth** oder **Starcraft**.

Aber nicht nur diese Titel selbst standen im Fokus des Artikels, auch Trends im Echtzeit-Strategiegenre wurden beleuchtet. So setzten sich Features wie ein Terrain, das die verschiedenen Einheiten auf unterschiedliche Weise beeinflusste, oder die Option, seine Einheiten diverse Formationen einnehmen zu lassen, erst langsam durch.

Ein großer Vergleichskasten, der haargenau auflistete, welches Spiel welche Features bot, sowie ein Interview mit Ron Millar, der kurz zuvor den Dienst bei Strategie-Kultentwickler Blizzard quittiert hatte, rundete dieses Strategie-Special ab. Jedoch blieb es beim Feldversuch, die Reihe wurde nicht für alle Genres fortgesetzt.

Was wurde eigentlich aus Dreamworks Interactive?

In der März-Ausgabe stand **Trespasser: Jurassic Park** auf zwei Seiten im Blickpunkt. Unter diesem Titel werkelte Entwickler Dreamworks Interactive am Spiel zum Film **Jurassic Park 2: The Lost World**. Das Entwicklerstudio selbst, das im März 1995 gegründet worden war, stellte ein Gemeinschaftsunternehmen von Steven Spielbergs Unternehmen Dreamworks SKG und Microsoft dar.

Zum Ziel hatten sich die Entwickler gesetzt, bekannte Filmvorlagen (wie **Jurassic Park 2: The Lost World**) in Spiele umzusetzen. Kinofilmartige Produktion, Handlung und Charakterdarstellung sollten die Titel auszeichnen. Das namensgebende Filmstudio sah daneben den Vorteil darin, seine Lizenzen selbst auf dem Spielemarkt zu verwenden.

Der gewünschte Erfolg blieb jedoch aus. Spiele wie **Trespasser** und **Lost World: Jurassic Park** überzeugten weder Kritiker noch Käufer. So schaffte es Dreamworks Interactive nicht, sich einen Platz unter den Top-Entwicklern zu erarbeiten.

Der größte Erfolg des Entwicklerstudios war ein im Zweiten Weltkrieg angesiedelter Ego-Shooter, der im Jahre 1999 erschien. Electronic Arts fungierte hier als Publisher.

Im Jahr 2000 war das Schicksal von Dreamworks Interactive dann besiegelt, Branchenriese Electronic Arts übernahm das Studio und baute die **Medal of Honor**-Reihe weiter aus. Zusammen mit EA Pacific und den Westwood Studios bildet Dreamworks Interactive heute EA Los Angeles, die sich für Spiele wie **Clive Baker's Undying** (2001) und **Die Schlacht um Mittelerde 2** (2004) verantwortlich zeichnen.

Test des Monats: Formel 1

Auf den Genre-Thron und damit auf den Platz von Konkurrent **Grand Prix 2** hatten es Entwickler Bizarre Creations und Publisher Psygnosis abgesehen. Mit der offiziellen Lizenz der Saison 1995 und einer bislang nicht dagewesenen Grafikpracht, die das Spiel auf den Bildschirm zauberte, ging man ins Rennen. Damals unerreichter Detailreichtum bei den Autos, Effekte wie Gras und Schotter auf den Reifen oder Gischtwolken bei verregneten Kursen zeichneten das Spiel aus. Zudem bewies dies, dass sich Grafikkarten mit 3D-



Beschleunigung durchsetzen würden. Anders sah es jedoch beim Realismusgrad aus. Statt auf Simulation setzten die Entwickler vielmehr auf actionreiches Fahrverhalten, das Fahrfehler nicht so hart bestrafte. Dies war letztendlich ausschlaggebend dafür, dass **Formel 1** auf der Zielgeraden nicht an Konkurrent **Grand Prix 2** vorbeizog, sondern im Windschatten zurückblieb.




Hardware-Trends

3D-Sound war im Jahr 1997 im Kommen, jedoch beherrschten nur teure Profi-Soundkarten diesen Effekt. Dennoch kamen immer mehr Computer in den Handel, die mit einem 3D-Stereosound-Logo versehen waren. Raumklang suchte man jedoch vergebens. Statt wirklich dreidimensional wirkenden Klängen bekamen Spieler nur 3D vorgegaukelt. Dies basierte auf der Verbreiterung der Stereo-Basis und dem Hinzufügen von Rauscheffekten.

Die Top-5-Tests

1. COMMANCHE 3 I Novalogic
Von der Heli-Action der Vorgänger zur simulationslastigen Fortsetzung.

2. FORMEL 1 I Psygnosis
Trotz offizieller Lizenz und guter Grafik knapp am Genre-Thron vorbei.

3.C&C GOLD I Westwood
Auch die SVGA-Version des Kultspiels überzeugte vollkommen.

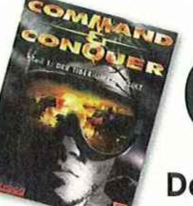
4. LOST VIKINGS 2 I Interplay
Das zweite Abenteuer der Wikinger enttäuschte grafisch ein wenig.

5. TOM CLANCY SSN I Virgin
Virgin brachte frischen Wind in das vernachlässigte Genre U-Boot-Sims.

Das Entwicklertagebuch

Bereits in der Ausgabe zuvor hatte Herbert Perez, Producer von **Stratosphere: Conquest of the Skies**, damit begonnen, ein Entwicklertagebuch in PC Games zu veröffentlichen. Darin beschrieb er die verschiedenen Schritte in der Entstehung eines Spiels. Die Einblicke waren sehr detailliert und beschäftigten sich unter anderem damit, wie die Programmierer versuchen, die Hardware-Anforderungen des Programms zu optimieren, wie man eine Story schreibt oder wie man ein Interface entwirft, das einfach, aber umfassend ist. Der Titel erschien im Jahre 1998, stieß aber bei den Kritikern nicht auf Zuspruch.





Command & Conquer

Der Tiberiumkonflikt | Es war der Anfang einer wunderbaren Freundschaft. Strategen schwelgen in Nostalgie.

DAS SAGTEN WIR DAMALS...

Statement*

Nichts Neues bei Westwood: Genau so und nicht anders haben wir uns den Dune-2-Nachfolger vorgestellt – keine überwältigenden Innovationen (wo bleibt die SVGA-Grafik?), sondern vielmehr die vernünftigen Detailverbesserungen und die erbarmungslosen Levels sind es, die Command & Conquer auszeichnen. Diesem programmierten Echtzeit-Nervenkitzel kann man nicht widerstehen – die fantastischen Rendereien und der schwermetallige Soundtrack sind einfach zu cool. Nur die Berg- und Talbahn des Schwierigkeitsgrades dürfte so manchen verdrossenen Einsteiger auf den Plan rufen. Ansonsten ist sich die Redaktion einig: ein motivationsschwangerer Strategie-Kracher von Profis für Profis!



RANKING

Action-Simulation	
Grafik	92%
Sound	94%
Handling	93%
Spielspaß	90%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Westwood/Virgin
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

... UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?

„Endlos coole Einheiten"

PC Games: Petra, was wurde aus deiner Perücke?
Fröhlich: „Die kann man unter dem Namen ‚Plüsch-Headcrab' im gut sortierten Einzelhandel erwerben."
PC Games: Warum steht im Ranking eines Echtzeit-Strategietitels das Genre Action-Simulation?
Fröhlich: „Ich glaube, der Begriff Echtzeit-Strategie wurde erst später ‚erfunden'."
PC Games: Konntet ihr damals schon abschätzen, welchen Erfolg die C&C-Serie haben könnte?
Fröhlich: „Ja, wir waren ziemlich sicher, dass C&C enormen Einfluss auf die Spielewelt haben wird. Warcraft 1 hingegen haben wir unterschätzt."
PC Games: Was ist aus heutiger Sicht das revolutionäre am ersten Command & Conquer-Teil?
Fröhlich: „Die endlos coolen Einheiten und Gebäude, der Netzwerkmodus, die Schlusssequenz und natürlich Kane."
PC Games: Abschließend noch etwas Allgemeines. Erkläre Laien bitte den Begriff CD-Advantage.
Fröhlich: „Damals kamen die ersten Spiele auf CD-ROM auf, wobei zumeist lieblos der Inhalt einer Handvoll Disketten auf die Scheibe geschaufelt wurde. ‚CD-Advantage' bewertete, ob und in welchem Umfang die Entwickler den enormen Speicherplatz für Sprachausgabe oder Zwischensequenzen ausnutzten."

* Petra Fröhlich [ehem. Maueröder], PC Games 09/95

Mit **Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt** begründete Entwickler Westwood eine der erfolgreichsten PC-Spiele-Serien. Als Nachfolger von **Dune 2** erschien der Titel im Jahr 1995.

Zurück in die Zukunft

Zuvor entwickelte Westwood Spiele wie **Battletech**, **Dragon Strike** und **Eye of the Beholder**. Schon 1988 erschien der Titel **Mars Saga** im Auftrag von Publisher Electronic Arts, der Westwood im Jahr 1998 kaufte. EA veröffentlichte fortan weitere **C&C**-Spiele.

Der erste Teil bestach vor allem durch signifikante Verbesserungen gegenüber **Dune 2**. So war es das erste Mal möglich, mittels Maus mehrere Einheiten zu erfassen und diese zu befehligen. Auch das Missionsdesign wurde verbessert, allerdings sorgte das Balancing für kurzzeitige Frustanfälle. Kultstatus erlangte **Command & Conquer** durch seine gerenderten und mit realen Schauspielern besetzten Videos.

Doof, doofer, Sammler

Außerdem schuf die Serie einen so noch nie da gewesenen Antihelden: Kane, den Anführer der Nod. Sein Kultstatus hält bis heute an. Doch damit nicht genug. Die Tiberiumsammler zeichneten sich durch übermäßige Dummheit aus, fuhren automatisch in Gefahrenzonen oder ließen sich in aller Seelenruhe von Feinden zerstören. Der eigentliche KI-Fehler wurde von der Fangemeinde zwar einerseits als störend empfunden, gilt aber andererseits noch heute als sympathisches Markenzeichen der **Command & Conquer**-Serie. (st)

DAS GEHT AUCH HEUTE NOCH

Sie möchten Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt auch unter Windows XP spielen? So geht's!

Mit der C&C-Sammlung **Die ersten zehn Jahre** lässt sich **Der Tiberiumkonflikt** problemlos installieren, da alle Spiele für XP optimiert wurden. Besitzen Sie die Gold-Version von C&C, dann nutzen Sie den passenden Installer, zu finden auf **pcgames.de**. Wenn Sie gar zu den glücklichen Besitzern der Originalversion gehören, dann nutzen Sie DOS-Box. Eine detaillierte Anleitung für die Freeware und den Downloadlink finden Sie ebenfalls auf **pcgames.de**



GUTE ALTE ZEIT Grafisch war der Titel 1995 auf der Höhe der Zeit, setzte aber aufgrund fehlender SVGA-Unterstützung keine neuen Maßstäbe.